

a Caçada do Sangue-Pálido

REDGRAVE

A Caçada do Sangue-Pálido

Uma análise de Bloodborne

Tradução de Frederico Vergara

A Caçada do Sangue-Pálido – Uma Análise de Bloodborne
Redgrave
Abril de 2016

Título original: *The Paleblood Hunt – A Bloodborne Analysis*

Tradução e notas:
Frederico Vergara

Revisão e notas:
Daniel Spinola

Capa e editoração:
Daniel Spinola

Nota do tradutor:

Quando comecei o processo de tradução eu tinha em mente que deveria utilizar todas as descrições e nomes presentes na versão brasileira de Bloodborne. Eu havia jogado somente em inglês até então, mas parti do princípio que a tradução para o português teria sido bem feita. Eu estava errado.

Eu não me refiro à escolha ou capacidade dos atores, os quais não me agradam também, mas, nesse caso, especificamente ao processo de tradução. A empresa que realizou a localização do jogo fez um trabalho medíocre em boa parte. Os diálogos são traduzidos corretamente até certo ponto, mas o resto do jogo, onde está de fato a estória e o aspecto literário da obra, foi jogado para os cantos. De divergência de termos à formatação e, às vezes, simplesmente traduções rasas, ilógicas que simplesmente ignoram a semântica e coerência do material-fonte.

Dada essa barreira, eu tive que me desviar do meu plano original de ser fiel à tradução brasileira do jogo por completo. Os termos e nomes estão fiéis à localização, mas algumas descrições de itens eu refiz para que condissessem com o texto em inglês — onde já se perde alguma coisa devido ao fato de que o jogo é japonês —. Portanto, nem todas as descrições que são citadas no livro serão idênticas às do jogo em português.

Eu enfatizo que essas alterações só foram feitas por necessidade e quando houve tal necessidade e, portanto, **todas** as descrições de itens foram checadas — dentro do jogo — e comparadas (entre português/inglês) no meu processo de tradução, assim como todos os diálogos, anotações e *cutscenes* citadas.

Tradução por Frederico Vergara.

Revisão por Daniel Spinola.

Introdução:

Eu não gostei de Dark Souls. Sendo objetivo, é um ótimo jogo. O *gameplay* é sólido, o universo é cativante, e os personagens são interessantes. Talvez seja porque, fanático por Demon's Souls como eu era, as minhas expectativas para o jogo eram tão irrealistas que o ele nunca poderia alcançá-las. Mas eu sempre achei que faltava alguma coisa em Dark Souls: o desconhecido.

A estória de Dark Souls é, sem dúvida, misteriosa; o jogo evita a narração tradicional e no lugar disso dá ao jogador a pesada tarefa de descobrir a verdade por si só. Poderia-se puxar a cortina de Anor Londo e descobrir as maquinações de Gwyndolin e Frampt, ou levar o Lordvessel à Kaathe e descobrir uma nova camada na estória. Ainda assim, a estória de Dark Souls me pareceu sempre presa. É o tipo de estória que poderia ser organizada e apresentada de forma factual, com todos os seus mistérios resolvidos, como em um romance onde, no final do livro, o detetive brilhante mostra as evidências aos outros personagens e faz todas as conexões para eles.

Demon's Souls foi diferente. Em Demon's Souls, as respostas não estavam lá. Não é segredo que o conceito de *conectar pontos*[1] *em Dark* Souls ainda não existia em Demon's Souls, tirando algumas exceções como Guardian Owl. O único verdadeiro tópico de debate era se o *Old One* era ou não o Deus da Igreja. Mas não havia resposta quanto se o Monumental era bom ou mau; não havia explicação sobre o porquê de a armadura de Biorr poder ser encontrada no poço de Miralda; os mistérios por trás de Lord Rydell e o *Old Monk* permaneceram sem respostas. Desconhecidos.

Hidetaka Miyazaki, o gênio por trás da série Souls, cresceu em meio a pobreza na cidade de Shizuoka. Sem condições de pagar por nenhuma maneira de se entreter, Miyazaki gastaria a maior parte de sua infância lendo livros da biblioteca local. Ele era fascinado pelos contos ocidentais de ficção, mas seu inglês não era fluente o bastante para que ele pudesse entender todas as palavras. Muitas vezes ele lia uma estória apenas para somente então descobrir que ele não entendera metade dela, e então,conectava as palavras que podia entender e preenchia as lacunas,

---

[1] "Lorehunting" no original. Em tradução livre seria algo como "caça de estórias". É certamente um neologismo próprio dentro da comunidade de fãs.

formando a sua própria versão da estória, utilizando-se das partes que havia entendido.

Eu já li muitas críticas quanto ao enredo de Bloodborne quando comparado ao de Dark Souls. Muitos acham que os personagens são vazios, que a trama não é tão interessante ou tão rica comparada ao conto de Gwyn e a Primeira Chama. E estão certos. Bloodborne, como anteriormente Demon's Souls, não tem as respostas para ser solucionado dentro do próprio jogo. Não há nenhum diálogo ou descrição de item que dê ao Jogador aquela informação crucial que explica tudo. Não há um detetive brilhante para explicar tudo de maneira condensada. Bloodborne é um livro onde metade das palavras não podem ser compreendidas, e as lacunas têm de ser preenchidos pelo leitor.

Quando primeiro escrevi a Caçada do Sangue Pálido, escrevi que existia uma única verdade a ser descoberta. Sete meses mais tarde, depois de ter lido tantas interpretações diferentes e debates sobre a estória do jogo, tendo discutido o enredo com tantas pessoas, só agora consigo ver quão absurda foi essa ideia de uma única interpretação. Não existe resposta para a estória de Bloodborne.. Esse é um jogo que pergunta a *você* o que pensa. Ele lhe pergunta qual é a *sua* estória. O que *você* faz do desconhecido. Essa é a minha estória. Essa é a minha Verdade Arcana.

"O sentimento mais antigo e mais forte da humanidade é o medo, e o medo mais antigo e mais pujante é o medo do desconhecido."[2]

Howard Phillips Lovecraft
Supernatural Horror in Literature, 1927[3]

---

[2] Tradução livre.

[3] "O Horror Sobrenatural na Literatura" em tradução livre. Foi um extenso ensaio escrito por HP Lovecraft entre 1925 e 1927; permanece inédito em Português.

Capítulo Um: Byrgenwerth, Kos e a Aranha Inexpressiva

> *"Byrgenwerth é um antigo local de aprendizado, e a tumba dos deuses, cavada abaixo de Yharnam, deve ser familiar para todos os caçadores. Bom, uma vez um grupo de jovens estudiosos de Byrgenwerth descobriu um recipiente sagrado nas profundezas da tumba. E isso levou a fundação da Igreja da Cura, e ao estabelecimento da cura sanguínea. Nesse sentido, tudo de sagrado em Yharnam pode remeter a Byrgenwerth."*
>
> –Alfred, Caçador de Sanguevis

Tudo começa em Byrgenwerth. Uma antiga instituição de aprendizado, Byrgenwerth foi construída em uma pacífica e segregada área, longe da cidade vizinha e perto de um grande lago. É aqui que um grupo de indivíduos estudaram e exploraram as profundezas do conhecimento humano.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que podem ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

Havia muitos estudantes em Byrgenwerth. Existiam, entretanto, alguns indivíduos a serem notados além dos estudantes, figuras de importância que formavam, pode-se dizer, um grupo fechado. Apesar de que nem todos eram estudiosos, durante esta análise, me referirei a esse grupo como Os Eruditos de Byrgenwerth, ou Os Eruditos.

Os indivíduos que podemos seguramente afirmar terem pertencido aos Eruditos eram Willem, Laurence, Micolash e Caryll.

Mestre Willem era o líder da academia e uma pessoa altamente respeitada. Todos os personagens, ao se referirem a Willem, o chamam de **Mestre** Willem, indicando um respeito

profundo por ele, mesmo que existissem desavenças de crença. Existe também uma referência encontrada na Ferramenta de Runa da Oficina em que ele é chamado de **Reitor** Willem. Reitor é um administrador de uma instituição acadêmica, o que reforça a posição de Willem como um líder da instituição e uma figura importante ali. O principal foco de estudo de Mestre Willem era em torno dos limites da inteligência humana.

Laurence é uma figura muito mais enigmática, especialmente se tratando de um personagem tão importante. Do Crânio da Fera na Grande Catedral, o Caçador Protagonista testemunha uma lembrança de um encontro entre Laurence e Willem, no qual Willem acusa o jovem Laurence de o estar traindo. Uma anotação deixada na escada da Catedral lê: *"Coloque sua mão na cobertura sagrada do altar e inscreva o adágio de Mestre Laurence em sua carne."* O fato de Laurence ser reverenciado tão altamente infere que ele deva ter sido uma figura de grande importância na Igreja da Cura. É bem documentado que a Igreja da Cura tem as suas raízes na Universidade de Byrgenwerth. O Uniforme de Estudante de Byrgenwerth afirma: *"A Igreja da Cura tem suas raízes em Byrgenwerth, e naturalmente toma emprestado muito de seu uniforme. O foco não no conhecimento ou na meditação, mas sim na pura pretensão, certamente levaria Mestre Willem ao desespero, se ele ao menos soubesse."*

O título de Laurence, de Primeiro Vigário, associado a ele tanto no Crânio Humano do Pesadelo quanto em sua *boss fight*, confirma a ideia de que Laurence foi de fato um dos fundadores da Igreja, separando-se de Byrgenwerth no que me referirei mais tarde como A Cisão.

Micolash, o chefão encontrado no Pesadelo de Mensis, era outro Erudito, como evidenciado pelo esfarrapado uniforme de Byrgenwerth o qual ele veste durante sua luta. Micolash também faz referências a outras partes de Byrgenwerth, as quais discutiremos mais tarde.

Caryll era uma genial artífice de runas que, a partir de métodos desconhecidos, pôde escutar os murmúrios e as expressões dos Eminentes. Mesmo não entendendo as inumanas

palavras deles, ela conseguiu talhá-las em símbolos visuais que podiam ser identificados. A Ferramenta de Runa da Oficina descreve Caryll como: *"Mestre de Runas Caryll, estudante de Byrgenwerth, transcreveu as expressões inumanas dos Eminentes naquilo que chamamos agora de Runas de Caryll."*

Existem ainda mais dois indivíduos que podemos **acreditar** terem feito parte dos Eruditos: Gehrman e Maria.

Gehrman era, é quase certo, um conhecido de ambos Laurence e Willem. Após matar Rom, a Aranha Inexpressiva, o Caçador pode escutar Gehrman choramingando enquanto dorme: *"Ó, Laurence... Mestre Willem... Alguém me ajude..."* Gehrman é, como sabemos, o Primeiro Caçador. Ele fundou a Oficina, localizada numa área secreta do Distrito da Catedral Superior, e presumivelmente trabalhou junto à Igreja nos seus primeiros anos. Julgando pela proficiência de Gehrman em combate, e sua aptidão na fabricação de armas e afins, Gehrman pode ter sido um guarda-costas durante a escavação de tumbas, zelador de Byrgenwerth, ou algum tipo de ajudante geral da Universidade.

Maria era a aluna favorita de Gehrman, e julgando pelo fato que ela gerencia o Salão de Pesquisa da Igreja da Cura é possível que ela tenha sido estudante de Laurence na Universidade. De qualquer maneira, a sua participação nos eventos que viriam a ocorrer na Aldeia a colocam como membro dos Eruditos antes da Cisão.

Agora podemos olhar para os Eruditos, tendo explorado cada um deles individualmente, como um grupo. Willem, Laurence, Micolash, Gehrman, Maria e Caryll eram indivíduos na Universidade de Byrgenwerth, uma instituição dedicada à expansão do conhecimento e à exploração do gigantesco Labirinto subterrâneo. É nesse labirinto em que os Eruditos fazem a descoberta que engendra todos os eventos de Bloodborne. De fato, todo o enredo de Bloodborne remete a um único momento definidor, no qual os Eruditos descobrem algo nas profundezas das Criptas Pthumerianas. O Algoz Alfred pondera que "*Uma vez um grupo de jovens estudiosos de Byrgenwerth descobriu um recipiente sagrado nas profundezas da*

tumba. E isso levou a fundação da Igreja da Cura, e ao estabelecimento da cura sanguínea." Nos confins do Labirinto, os Eruditos descobrem O Sangue Antigo. Não ficou claro o que exatamente foi encontrado, mas no último andar da Mansão Byrgenwerth podemos encontrar o Casco Fantasmagórico Vazio. *"Casco invertebrado vazio, considerado um familiar de um Eminente. A Igreja da Cura descobriu uma grande variedade de invertebrados, ou fantasmas, como são chamados."* O que quer que tenha sido achado, era prova da existência dos Eminentes. É possível que os Eruditos tenham descoberto Ebrietas, a Eminente esquecida e deixada-para-trás que iria mais tarde colaborar com a Igreja da Cura. Eles certamente descobriram a fonte do Sangue Antigo, o sangue contaminado dos Eminentes. Se a descoberta foi Ebrietas ou alguma outra coisa não está claro.

Com a descoberta do Sangue Antigo e dos Eminentes tudo mudou. Evolução virou a meta; forçar os limites da humanidade e tornar-se algo maior. Ascender ao patamar dos Eminentes, elevar a humanidade ao seu próximo estágio. Uma anotação rabiscada encontrada no Edifício de Conferências diz: *"Mestre Willem estava certo. Evolução sem coragem será a ruína da nossa raça."* Entretanto ficou rapidamente aparente que alguns dos Eruditos, e Laurence em particular, divergiam na sua crença sobre como a evolução deveria ocorrer. A Runa Olho de Caryll diz: *"Olhos simbolizam a verdade que Mestre Willem buscou em sua pesquisa. Decepcionado com os limites do intelecto humano, Willem observou seres de planos superiores em busca de orientação e tentou envolver seu cérebro com olhos para elevar seus pensamentos."* Enquanto as Runas Metamorfose mostram: *"A descoberta do sangue tornou o sonho de evolução uma realidade. A metamorfose e os excessos e desvios que se seguiram foram apenas o início."*

Existem dois tipos de recursos que o Jogador adquire durante o seu tempo em Bloodborne: Ecos de Sangue e Discernimento. Os Ecos são o método pelo qual o Caçador Protagonista ganha força, enquanto o Discernimento é como o Protagonista ganha conhecimento. Enquanto alguns em Byrgenwerth acreditavam

que o conhecimento e o entendimento dos Eminentes e seus elevados planos de existência levariam a elevação da humanidade, outros acreditavam que seria embebendo-se e unificando-se com o Sangue Antigo que a humanidade ascenderia. Esse conceito era um anátema a tudo que Willem defendia.

"Tema o Sangue Antigo."

Essas duas filosofias fundamentalmente opostas levariam à Cisão de Byrgenwerth. Mas ainda há uma outra peça do quebra-cabeças.

Ao entrar na Aldeia dos Pescadores no Pesadelo do Caçador o Caçador é recebido por um Semelhante-Peixe, falando consigo mesmo. *"Byrgenwerth… Byrgenwerth… Homicidas blasfemos… Demônios loucos por sangue."* Se o Jogador estiver usando a Runa Leito Nutritivo, o Semelhante lhe dará a Criação Amaldiçoada, um crânio que descreve: *"Crânio de um habitante da vila de pescadores violada. O interior do crânio foi examinado à força em busca de olhos, conforme evidenciado pelos inúmeros arranhões e entalhes."* Seja o que for, o que aconteceu na Aldeia dos Pescadores provavelmente teve algo a ver com Kos, a Eminente encontrado no final da área. Kos está aparentemente morta, e enquanto o Caçador luta com seu Órfão, a Eminente já está há tempos morto. Além das palavras do Semelhante-Peixe, existem apenas uma outra referência a Kos, a de Micolash em sua comunhão com o Cosmos. *"Ah, Kos, ou como alguns diriam, Kosm… Tu escutas nossas preces? Como já fizeste para a inexpressiva Rom. Conceda-nos olhos, conceda-nos olhos."*

Rom, como encontrado pelo Caçador, é uma criatura grande achada no fundo do Lago Lunar de Byrgenwerth. O título dado a Rom é de a Aranha Inexpressiva[1], e ela se mostra relativamente frágil. A única força que Rom realmente tem vem das Semelhantes-Aranha que ela invoca para defendê-la. Sem elas Rom mal é capaz de se defender, seja lançando meteoros de

[1] Em inglês: *vacuous spider*

energia descontroladamente ou se rebatendo de forma selvagem contra o seu inimigo.

Ao achar Rom, o Jogador se encontra no momento determinante no qual a estória de Bloodborne passa de uma narrativa de caça a feras para um repentino entendimento de que nós, o Jogador, mal arranhamos a superfície da compreensão de uma verdade muito, muito mais sombria. Mas Rom não é um Eminente completamente desenvolvido. Micolash, em sua comunhão com o Cosmos, murmura: "*Como já fizeste para o vago Rom. Conceda-nos olhos, conceda-nos olhos. Crave olhos em nossos cérebros, purificando-nos de nossa idiotia bestial.*" Rom não foi sempre um Eminente. Olhos plantados em seu cérebro para purificá-la de sua idiotia, Rom **se tornou** um Eminente.

Vacuous é definido no Dicionário de Inglês de Oxford como: **Ter ou demonstrar falta de pensamento ou inteligência; sem mente.** A palavra vem do Latim *vacuus,* significando **vazio**, junto ao sufixo *-ous*, **significando por natureza de**.

De onde vem Rom? Quem ela é? Qual é a sua relação com a falecida Eminente Kos?

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Em Byrgenwerth, Mestre Willem e seus alunos empenharam-se para escavar o Labirinto Pthumeriano no subterrâneo, estudando os seus Deuses e explorando as profundezas do conhecimento humano. Os Eruditos de Byrgenwerth fizeram duas grandes descobertas em seus estudos. A primeira descoberta foi o Sangue Antigo, especificamente o sangue de um Eminente. É possível que esse Eminente tenha sido Ebrietas, já que podemos achar o Augúrio de Ebrietas no Edifício de Conferências de Byrgenwerth, e também achamos o Casco Fantasmagórico Vazio no último andar da Mansão Byrgenwerth.

A segunda grande descoberta foi Kos. Quando eu joguei o DLC Os Antigos Caçadores, a minha primeira impressão tinha sido a de que Os Eruditos de Byrgenwerth teriam matado Kos. Quando eu compartilhei essa teoria, diversas pessoas me apontaram para a descrição do Parasita de Kos, que diz: *"Quando a carcaça de Kos foi levada pelas ondas até a costa, suas entranhas fervilhavam com minúsculos parasitas, diferentes de todos encontrados em humanos."* O argumento era que isso dá evidencia ao fato de que Kos já estava, na verdade, morta antes do encontro com Byrgenwerth, tendo aparecido na praia da Aldeia dos Pescadores. Eu não estava certo sobre as minhas conclusões, e não conseguia me decidir sobre qual teoria era mais sensata até que eu joguei o DLC uma segunda vez, e encontrei Maria. As palavras dela, agora que eu havia visto o DLC como um todo, fizeram muito mais sentido.

"Um cadáver não deve jamais ser perturbado. Ah, compreendo muito bem. Como os segredos atraem suavemente."

Quando eu encontrei Maria pela primeira vez, eu pensei naturalmente que ela estava falando de seu próprio cadáver. Agora que vi o que estava além dos cuidados dela, tudo se encaixou perfeitamente. Quando eu andava pela Aldeia dos Pescadores, olhando para o seu design e características, eu cheguei a uma nova conclusão. Veja como os Semelhantes da Aldeia arremessam os seus arpões; como os Gigantes portam ancoras enormes; como ruínas de grandes embarcações preenchem a costa. Essa não é uma vila de pesca qualquer, **é uma vila de caçadores de baleia**. Anteriormente ao lançamento do DLC, muitos jogadores notaram os estranhos mastros saindo da água na Fronteira do Pesadelo. Nós podemos ver agora a origem dessas embarcações, a Aldeia. Os aldeões devem ter avistado a Eminente Kos no oceano um dia, armando-se e insurgindo-se àquilo que viram como um monstro. Eles à caçaram e a mataram, perdendo diversos de seus navios baleeiros no processo, mas retornando vitoriosos, tendo mandado a criatura

de volta para o mar. Mas um dia, o corpo do falecido Eminente foi trazido à costa pela água. Quando os aldeões investigaram o cadáver, eles viram que estava infestado de parasitas, parasitas que logo infectaram e tomaram conta das mentes e corpos dos aldeões, transformando-os nos Semelhantes que nós encontramos.

Inevitavelmente, as notícias sobre o Eminente morto na Aldeia chegaram à Byrgenwerth. Eles enviaram dois indivíduos para que investigassem a Aldeia: Gehrman e Maria. O trailer de anúncio mostrava Gehrman, com a sua foice estendida, entrando na Aldeia, e podemos encontrar Rakuyo, a arma de Maria, no poço da Aldeia. Gehrman, o Primeiro Caçador, viajou para a Aldeia junto à sua aluna favorita e massacrou os Semelhantes. As suas caveiras foram abertas na busca por olhos, e os Primeiros Caçadores abriram um caminho até o cadáver de Kos. É aqui que a sua maior blasfêmia foi cometida. O elevador para o Salão de Pesquisas da Igreja da Cura mostra três estatuas em torno de uma criança, examinando-a. A figura central é claramente Mestre Willem, utilizando as mesmas vestes e o mesmo barrete que os do Reitor.

Gehrman e Maria descobriram que a Kos morta estivera prenha e o feto não-nascido ainda intacto. Uma regra muito importante no mundo de Bloodborne é que mesmo que um indivíduo faleça no Mundo Desperto, a sua consciência pode ainda existir na Terra dos Sonhos. Isso é algo que vai aparecer de vez em quando, e é evidenciado pela presença do cadáver de Micolash no Mundo Desperto. O não-nascido e assassinado Eminente foi levado de volta à Universidade de Byrgenwerth e dissecado em nome da ciência. O que foi recuperado era o Cordão do Olho, o cordão umbilical do Órfão.

E foi ali que Mestre Willem, a maior mente de Byrgenwerth, teve uma epifania. Willem é citado na descrição da Sabedoria de Eminente como tendo afirmado: *"Estamos pensando nos planos mais baixos. O que precisamos é de mais olhos."* O olho é o símbolo que representa não apenas Discernimento na interface do

Jogador, mas também o conhecimento de planos superiores e da existência dos Eminentes.

A descoberta dos Eminentes e do Sangue Antigo dividiu os Eruditos em duas facções opostas. Um eu apelidei de Os Lealistas, liderados por Mestre Willem. Os Lealistas acreditavam na evolução pelos Olhos, a acumulação de conhecimento e discernimento que levaria à ascensão da humanidade. Esse grupo consistia de Willem e seus alunos. O outro grupo, o qual apelidei de Os Radicais, liderados por Laurence. Os Radicais acreditavam na evolução pelo Sangue, a acumulação de poder que levaria à ascensão da humanidade. Esse grupo era constituído por Laurence, Micolash, Gerhman e Maria. Apesar de não ter ocorrido violência entre esses grupos em nenhum momento, as divergências fundamentais entre suas filosofias os levou à inevitável separação, onde cada grupo seguiu seu próprio caminho. Enquanto os Lealistas continuaram em Byrgenwerth, os Radicais fundaram a Igreja da Cura na busca por difundir o seu conhecimento do Sangue Antigo. A Cisão, também, não foi algo puramente entre Os Eruditos, mas incluiu o corpo de alunos, com diversos partindo junto aos Radicais.

Com a Igreja da Cura fundada e prosperando, Willem e o restante dos Lealistas estavam, sem dúvida, preocupados com o poder crescente e a ameaça que isso significava. Os Lealistas estavam totalmente cientes que as ações da Igreja da Cura no seu uso do Sangue Antigo levariam a propagação do Flagelo.

Enquanto a Igreja da Cura se espalhava por Yharnam, Willem e o restante dos Lealistas passaram a trabalhar em sua própria pesquisa. Aqui é onde as coisas ficam meio embaçadas, porque há pouquíssima informação disponível sobre esse ponto crucial do enredo. O que podemos ver, entretanto, são os resultados das pesquisas dos Lealistas. Se o Caçador encontrar Iosefka, ou melhor, a impostora de Iosefka, após o surgimento da Lua Vermelha, e matá-la, ele encontrará um Cordão do Olho, que diz: *"Reitor Willem buscou o Cordão para elevar seus pensamentos e seu ser ao patamar de um Eminente, alinhando seu cérebro com olhos.*

A única opção, ele sabia, se humanidade fosse algum dia chegar à grandeza Deles."

Quando o Caçador entra na Mansão Byrgenwerth pela primeira vez, ele encontra um Caçador *NPC* chamado Yurie, que aparenta ser um membro do Coro, o mais alto escalão entre os membros da Igreja da Cura. Yurie possuí um Chamado Além, a arma definitiva da Igreja, e veste a Venda e a Veste do Coro. Isso demonstra que o Coro retornava às ruínas de Byrgenwerth ocasionalmente para coletar antigas anotações de pesquisa ou artefatos. O fato de que a impostora de Iosefka, que empunha uma arma do Coro, um Augúrio de Ebrietas, estaria de posse de um objeto que pertencera a Mestre Willem pode ser explicado por isso. O Coro recuperou esse cordão, o cordão umbilical do Órfão de Kos. Willem havia usado o cordão com o objetivo de ampliar sua pesquisa, indo cada vez mais fundo nas profundezas do conhecimento humano. Durante esse ponto na linha do tempo, com intensa pesquisa sobre os Eminentes se dando em Byrgenwerth, os estudantes foram distorcidos e transformados em Jardins de Olhos para a pesquisa de Willem, bizarros Semelhantes do Cosmos que vagariam pelas terras de Byrgenwerth. Apenas quatro indivíduos restaram intactos: Willem, Dores o Sentinela de Túmulo, o guardião sem nome encarregado com a senha e Rom. Não é certo o que aconteceu com Caryll. Ela pode ter partido junto a Laurence. Ela pode ter sido transformada como o resto dos alunos, ou ela pode ter deixado Byrgenwerth em algum momento para continuar sua pesquisa separadamente. Entretanto, devido às transcrições de Caryll das inumanas expressões dos Eminentes, os Lealistas aprenderam a importância e o poder possuídos por grandes corpos d'água. Se olharmos para qualquer uma das Runas de Lago ou de Mar, nós podemos achar a descrição: *"Grandes volumes de água servem como um baluarte que protege o sono e um augúrio da Verdade arcana. Supere esse obstáculo e busque o que é seu."* Isso condiz até mesmo com a mecânica do jogo, onde runas representando água fornecem defesa e resistência.

"O grande lago de lama, agora oculto da visão." –Micolash

O último grande ritual ascendeu Rom na forma de um Eminente recém-formado. Colocada no fundo do Lago Lunar, a mente vazia de Rom serviu como um escudo para o nosso plano físico, protegido pelo grande corpo de água. Ela preveniu a invocação da Presença da Lua pela Igreja da Cura de Laurence. Com o seu conhecimento e entendimento dos Eminentes, ao usar o Cordão do Olho, Willem foi capaz de renascer um novo Eminente e envolver seu cérebro com olhos, usando-a como um baluarte vivo para isolar de vez os Eminentes, o Pesadelo e a Lua de Sangue. Mas de onde ela veio?

Já determinamos que a palavra *vacuous* significa **vazio, sem mente**. Isso pode ser facilmente atribuído a um ser ignorante ou anencéfalo. Porém Rom certamente não parece anencéfala. Apesar de sua fraqueza, ela claramente tenta se defender da maneira que pode. Na entrevista com Hidetaka Miyazaki encontrada no Guia Oficial, Miyazaki foi questionado sobre seu chefão preferido. A resposta dele foi Rom. Mas isso por si só, mesmo que interessante, não foi muito surpreendente. Entretanto o resto da reposta foi um tanto quanto… peculiar. *"Eu gosto bastante dela. Existem alguns aspectos **estranhamente fofos** nos seus movimentos e modelagem."* Existe um outro tipo de ser que nasce em branco, vazio. Como escreveu John Locke, humanos nascem *Tabula Rasa*, seres vazios que tomam forma pelas nossas experiências. Um ser que pode ser descrito como fofo, fraco, indefeso e vazio de pensamentos, sem experiências de vida: um bebê. Da entrevista com Miyazaki: *"No mundo de Bloodborne, bebês que são tratados como 'especiais', de uma maneira ou de outra, são oferecidos como isca aos Eminentes. Todos os Eminentes perderam seus filhos por conta de suas posições, e como resultado disso eles são cativados por esses bebês 'especiais'. Os bebês são uma maneira de chamá-los."*

O Caçador pode encontrar uma anotação em Yahar'gul, deixada por um caçador falecido, que diz: *"Rituais assustadores almejam o recém-nascido. Encontre um e silencie seu choro*

angustiante.” O primeiro instinto do Jogador é associar isso com a Escola de Mensis. Eles devem estar usando uma criança para realizar um ritual. Porém Micolash e seus alunos estão apenas seguindo os passos de Mestre Willem, tentando reproduzir o sucesso dos Lealistas em Byrgenwerth.

“Como já fizeste para o vago Rom. Conceda-nos olhos, conceda-nos olhos. Crave olhos em nossos cérebros, purificando-nos de nossa idiotia bestial.”

Rom **não** é um Eminente, de fato Bloodborne causa uma confusão compreensível ao se referir a diversas espécies, facções e grupos como pertencendo a uma única espécie, os Eminentes. Mas os Semelhantes, mortais elevados que sangram um sérum límpido, não estão **totalmente** evoluídos e completos como estão a Presença da Lua, a Ama-de-Leite ou o Órfão. Eles são meramente Semelhantes do Cosmos; Matar Rom **não** dá ao caçador um Sangue Frio de Eminente e sim um Sangue Frio de **Semelhante**. Rom, filha de Willem, seja literalmente ou metaforicamente, nascida dos frutos de sua pesquisa e usada para a ascensão. Observe a maneira com que ela se move, tentando desesperadamente se afastar do Caçador, ela parece praticamente *infantil*. Diferente do resto dos Semelhantes que são encontrados, Rom não tem nenhum mecanismo de defesa fora a sua habilidade de manipular energia. Se você me perguntar, ela não me parece uma aranha… ela me parece uma lagarta. A forma infante de uma borboleta, uma borboleta que poderia ser linda.

Capítulo Dois: A Igreja da Cura, Senhora Maria, Iosefka e Ebrietas

> *"Se você tem algum interesse em sangue, deveria tentar a Igreja da Cura. A Igreja controla toda a técnica do sacerdócio de sangue, e todas as variedades de sangue. Após o vale a leste de Yharnam fica a cidade da Igreja da Cura, conhecida como Distrito da Catedral. E nas profundezas do Distrito da Catedral fica a antiga Grande Catedral, o local de nascimento do sangue especial da Igreja da Cura, assim dizem. Os yharnamitas não compartilham muito com estrangeiros. Normalmente eles não deixariam você perto do lugar, mas a Caçada está acontecendo esta noite. Pode ser a sua chance…"*
>
> –Gilbert

É o primeiro objetivo concreto ao qual o Caçador Protagonista pode se ater: Chegar à Igreja da Cura e buscar por respostas. A Igreja da Cura é a instituição que, ainda que não governasse Yharnam oficialmente, servia como sua âncora e estrutura. Foi a Igreja da Cura que introduziu a arte do Sacerdócio de Sangue, a arte por qual Yharnam se tornaria famosa. Com o uso do *sangue especial* da Igreja da Cura eles podiam curar qualquer doença, formando assim uma religião devotada à adoração de Deuses e Sangue. Quando as histórias sobre os poderes curativos do Sangue de Yharnam se espalharam, aqueles que sofriam de doenças incuráveis muitas vezes viajavam para Yharnam na busca de sua última chance de salvação. O Caçador Protagonista era um desses indivíduos de acordo com uma informação promocional anterior ao lançamento do jogo. Na busca do Sangue que cura todos os males, o Caçador viaja à Yharnam. Mas o que é a Igreja da Cura? De onde ela veio? E, principalmente, qual é o segredo por trás do seu *sangue especial*?

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para

que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

O primeiro membro mentalmente são da Igreja da Cura que o Caçador Protagonista encontra é Alfred, o Algoz. Por Alfred, o caçador descobre mais sobre a raízes da Igreja da Cura: *"A Igreja da Cura é a fonte da cura sanguínea. Bom, eu sou um simples caçador, sem familiaridade com os detalhes da instituição. Mas eu ouvi que o recipiente sagrado da cura sanguínea é venerado na catedral principal. E que os conselheiros da velha igreja residem no estrato superior do Distrito da Catedral. [...] A tumba dos deuses, cavada abaixo de Yharnam, deve ser familiar para todos os caçadores. Bom, uma vez um grupo de jovens estudiosos de Byrgenwerth descobriu um recipiente sagrado nas profundezas da tumba. E isso levou a fundação da Igreja da Cura, e ao estabelecimento da cura sanguínea. "*

O resumo da estória é que um grupo de estudiosos de Byrgenwerth descobriu sangue com incrível poder nas tumbas subterrâneas, especificamente, eles descobriram o Sangue Antigo. O Sangue Antigo e o conhecimento da existência dos Eminentes levaram a uma revolução nas teorias e experimentos da universidade. Porém Mestre Willem, líder da Universidade de Byrgenwerth, não concordava com a ideia de se usar o Sangue Antigo dos Eminentes para evoluir a humanidade.

"Tema o Sangue Antigo." –Mestre Willem, a Laurence

Isso resultou na Cisão de Byrgenwerth, na qual um grupo de estudiosos liderados por Laurence deixou Byrgenwerth e fundou a Igreja da Cura. Existem quatro indivíduos que certamente fundaram a Igreja, embora seja possível que haja mais: Laurence, Gehrman, Micolash e Maria. Laurence se tornou o Primeiro Vigário, criando uma nova religião e prometendo a cura para qualquer doença com o uso de seu miraculoso Sacerdócio de Sangue. Uma anotação encontrada na Grande Catedral lê: *"Herdeiro do ritual do sangue. Coloque sua mão na cobertura*

sagrada do altar e inscreva o adágio de Mestre Laurence em sua carne". Laurence e o seu Sacerdócio de Sangue trouxeram uma nova era à Yharnam, uma cultura de devoção ao Sangue se espalhando pela população.

Mas com o sangue dos Eminentes correndo em veias humanas, o Flagelo da Fera chegou à Yharnam. Aqueles que haviam sido ministrados com o Sangue Antigo estavam suscetíveis aos efeitos do Flagelo. Em resposta a isso, Gehrman, um dos que haviam se juntado a Laurence na Cisão de Byrgenwerth, fundou a Oficina. Localizada numa área secreta do Distrito da Catedral Superior, a Oficina foi o lugar de formação de guerreiros de elite, enviados pela Igreja para caçar feras e prevenir que o pânico se alastrasse pela população. A Veste de Caçador diz: *"Um dos ítens padrão de traje de caçador modelados na oficina. Uma boa peça de traje de caçador que proporciona defesa estável a quem enfrenta a ameaça das feras em Yharnam. Permite seguir as feras sem ser notado, sob o manto da noite".*

Esta última frase é a mais importante *"Permite seguir as feras sem ser notado, sob o manto da noite".* Originalmente, a Oficina era provavelmente uma organização secreta. Os Caçadores não tinham um símbolo ou um uniforme, tirando o Símbolo de Caçador com Serrote, o qual eles guardavam para que pudessem identificar uns aos outros: *"Símbolo criado há muito na Oficina. Atesta a proficiência de um caçador de feras. A Oficina se foi e nenhum grupo reconhece esse distintivo desprovido de significado".* Eles operavam sob o manto da noite, se livrando dos yharnamitas que sucumbiram ao Flagelo da Fera, provavelmente com — acima de tudo — o intuito de encobrir e impedir que a população soubesse que o sangue a ela ministrado estava transformando-os em monstros.

Mas e Maria? De acordo com a Veste da Caçadora Maria: *"Entre os primeiros caçadores, todos os estudantes de Gehrman, estava a senhora caçadora Maria. Maria é parente distante da Rainha Morta-viva, mas tinha grande admiração por Gehrman, sem consciência da curiosa mania do Caçador".* Nascida em Cainhurst, Maria era uma bela mulher, sem dúvida, até para os níveis de

Cainhurst. Embora ela fosse parente da Rainha, isso não tinha muito valor para a nobreza aristocrática de Cainhurst. Sem dúvida, todo nobre adorava falar sobre como era parente em décimo-segundo grau de Annalise, portanto a relação com ela provavelmente não significava muito. Ao contrário do resto de seu povo, entretanto, Maria não gostava do uso de armamentos ligados ao sangue, como citado na Rakuyo: *"Esta espada não se alimenta de sangue, mas exigindo, na verdade, grande destreza. A Senhora Maria adorava este aspecto da Rakuyo, pois desprezava lâminas de sangue, mesmo sendo uma parente distante da Rainha".* Mas depois dos eventos ocorridos na Aldeia dos Pescadores, Maria não aguentava mais empunhar uma arma. Enquanto ela e Gehrman arrebatavam o Órfão para Byrgenwerth, Maria jogou sua Rakuyo no poço da Aldeia: *"Um dia, ela abandonou sua amada Rakuyo, atirando-a em um poço escuro, por puro desânimo."* Como jogadores, nós ouvimos sobre Maria pela primeira vez dos pacientes do Salão de Pesquisas do Pesadelo. Eles clamam por ela, e se referem a ela com uma admiração genuína e até amor. Eles pedem a ela que segure as suas mãos ou que os ajude, que ela cuide deles.

"Chave da sacada no primeiro andar do Salão de Pesquisas. Senhora Maria, da Torre do Relógio Astral, deu isto à paciente Adeline." –Chave da Sacada

Aparentemente, Maria realmente cuidava dos pacientes dos experimentos da Igreja, como quando ela se deu o trabalho de tentar deixar Adeline mais confortável em seu sofrimento. Mesmo que os experimentos fossem asquerosos e terríveis, não há indícios de que existia qualquer intuito maligno para com os pacientes. Embora, talvez por conta de sua loucura, os pacientes ostentem estarem ali por vontade própria, e até se desculpando por terem sido experimentos fracassados.

Mas, por fim, Maria morre. A sua partida marcou o fim de uma era, o começo da transição da antiga Igreja e dos antigos Caçadores para os novos, aqueles com os quais nos vemos

engajados no presente. Mas como Maria morreu? Quando a encontramos, ela está visivelmente morta, pelo menos até onde vai a consciência. As evidências parecem apontar para um corte na garganta, já que o sangue em sua roupa escorreu de seu pescoço. Além disso, durante sua *boss fight*, é notório que ela se esfaqueia na garganta para dar início a sua segunda fase. Isso parece indicar que sua morte foi suicídio, um corte à garganta.

Mas vamos fazer uma pausa por um momento para lembrarmos de um outro indivíduo que seguiu Laurence junto com Gehrman e Maria: Micolash. Existe pouca informação sobre Micolash e a Escola de Mensis, que sem dúvidas foi criada para continuar o trabalho realizado em Byrgenwerth. Micolash fundou a sua instituição em uma cidade escondida pela Igreja, Yahar'gul. De lá, Micolash poderia pesquisar em segredo enquanto supostamente mantinha Laurence a par. A Chave da Catedral superior descreve: *"Os escalões superiores da Igreja são formados pela Escola de Mensis, baseada na Vila Invisível, e o Coro, que ocupa o Distrito Superior".* A escola de Mensis provavelmente veio antes, pelas similaridades com as pesquisas de Byrgenwerth, e a sua prática de pesquisar em segredo se encaixa com os métodos de operação da Igreja da Cura em seus primeiros momentos, nos bastidores em sua maioria.

Tudo mudou com a Antiga Yharnam. Ashen Blood[1] foi uma terrível epidemia que se espalhou como um incêndio. Naturalmente, com o objetivo de curar a doença, o Sacerdócio de Sangue foi usado exageradamente, em todas e cada vítima. Isso viria a se tornar o Flagelo, como dito no Antídoto: *"Pílulas medicinais pequenas usadas para neutralizar veneno. Usadas para tratar Ashen Blood, a doença desconcertante que assolou a Antiga Yharnam eras atrás. Essas pílulas só proporcionam alívio a curto prazo. A doença do Ashen Blood por fim engatilhou a propagação do Flagelo da Fera".*

---

[1] Traduzido como "Ashen Blood" na versão brasileira do jogo, preferimos usar o termo original para evitar qualquer confusão com "Sangue-Pálido" (Paleblood) que dá título à obra. Uma tradução mais acurada de "ashen" seria "empalidecido" ou "acinzentado".

Depois da Antiga Yharnam, o Flagelo não poderia mais ser mantido em segredo. A Oficina foi desmanchada e substituída por um novo grupo que seria mais tarde os Caçadores da Igreja da Cura, liderados pelo Caçador Ludwig. A Oficina não era mais necessária e foi lacrada. É provável que nesse momento a Igreja da Cura tenha obtido ainda mais controle sobre Yharnam, agora efetivamente atuando como a instituição governante da cidade. Com a Igreja firmemente estabelecida no poder como a salvadora que trouxe o Sacerdócio de Sangue à Yharnam, o Coro se formou nas elevações da cidade.

Nesse momento, a Igreja não estava mais sob o controle de Laurence e Gehrman, mas pela geração que se sucedera. O Coro comandava a Igreja enquanto os Caçadores de Ludwig formavam os novos esquadrões da força policial da Igreja. A Escola de Mensis continuou, mas se afastando cada vez. Provavelmente não satisfeita com o progresso das pesquisas realizadas desde que a Igreja se separou de Byrgenwerth, o Coro passou a pesquisar o sangue dos Eminentes.

A Veste do Coro diz: *"Os membros do Coro são clérigos do mais alto escalão da Igreja da Cura e estudiosos que continuam o trabalho iniciado em Byrgenwerth".* Não é claro exatamente o quão a religião da Igreja era apenas usada como fachada. Não é claro se o Coro acreditava de fato que os Eminentes eram Deuses, ou se isso era apenas uma forma de legitimar a sua pesquisa. Eles certamente reconheciam que os Eminentes, se não Deuses, eram similares a tais. O nível de detalhe dado aos símbolos sagrados e entalhes na Igreja mostra ao menos uma veneração aos Eminentes como seres superiores, especialmente o Eminente Sem Forma, Oedon. Para que observemos melhor as motivações e pesquisas do Coro, vamos falar um pouco sobre Iosefka, uma personagem encontrada pelo Caçador Protagonista logo no início de sua jornada.

Bloodborne começa com o Protagonista acordando no primeiro andar da clínica da Doutora Iosefka após receber sua primeira transfusão. Iosefka é o primeiro personagem que pode ser encontrado em Bloodborne; depois que o Jogador é morto

pela fera-lobo e mandado ao Sonho do Caçador, retornando com armas que o marcam como um Caçador, se ele subir de volta as escadas, encontrará a porta trancada. Por uma rachadura podemos ver uma mulher vestida de branco, com quem podemos falar. *"Você está… Na caçada? Então desculpe-me, mas… Eu não posso abrir essa porta. Eu sou Iosefka. Os pacientes aqui na minha clínica não devem ser expostos à infecção. Eu sei que você caça por nós, por nossa cidade, mas desculpe-me. Por favor. Isso é tudo que posso fazer".* Iosefka ajuda o Caçador lhe provendo um sangue especial concentrado, capaz de recuperar o Caçador por completo. *"O produto de um processo lento e cuidadoso de purificação, esse raro frasco de sangue parece ser um original da clínica".* O Caçador pode voltar à Iosefka a qualquer momento, para buscar mais sangue. Isso muda, entretanto, após a morte do Padre Gascoigne.

Agora, ao procurar Iosefka, não haverá sangue esperando. No lugar disso, a Doutora pedirá ao Caçador para que envie qualquer sobrevivente que encontre para a Clínica, para que seja tratado e curado. A partir desse momento, a Doutora fala com um tom de voz ligeiramente mais grave, e na verdade a dublagem é feita por outra pessoa[2] por completo. Enquanto a voz de Iosefka é creditada à Jenny Funnel, existe um segundo crédito para a voz da Doutora Impostora, a uma atriz chamada Lucy Briggs-Owen. Iosefka pedirá por mais e mais pessoas e eventualmente começará a dar Elixir Azul ao jogador. O Elixir Azul é descrito como: *"Medicamento líquido duvidoso usado em experimentos estranhos conduzidos pelos altos sacerdotes da Igreja".* Um item um tanto quanto assustador para ser carregado por uma simples doutora que realiza transfusões.

A não ser que o Caçador ache a entrada dos fundos da Clínica, acessível ao subir por uma construção adjacente ligada à Floresta Proibida, a verdade sobre a pesquisa de Iosefka não é descoberta. Quaisquer personagens que o Caçador tenha mandado para a Clínica de Iosefka poderão ser encontrados transformados em Celestiais, Semelhantes do Cosmos com uma

[2] Na versão americana.

pele azul. Se o Caçador não houver mandado ninguém à Clínica, ele encontrará apenas um Celestial, localizado na Ala dos Doentes. Ao matá-lo, o jogador encontra um Frasco de Sangue de Iosefka, possivelmente um que ela guardava para a próxima visita do Caçador. Presumivelmente o que restou da Iosefka que o Jogador conhece no início do jogo. Assim que o Caçador continuar subindo as escadas, um dos dois eventos ocorrerá.

Se o Caçador for até o topo da Clínica **antes** da Lua de Sangue, a Impostora Iosefka vai atacar o caçador. Ela possui um Bastão Enroscado e uma Pistola de Repetição, e se a vida dela estiver baixa ela pode até atacar com Um Chamado Além, a arma definitiva da Igreja da Cura: *"Um dos ritos secretos do Coro. Muito tempo atrás, a Igreja da Cura usava fantasmas para chegar a um plano mais alto de escuridão, mas falhou em fazer contato com os limites distantes do Cosmos. O rito não conseguiu alcançar seu propósito e, em vez disso, criou uma pequena estrela explosiva, agora parte poderosa do arsenal do Coro. Às vezes, a falha é a mãe da invenção".* A Falsa Iosefka é um dos quatro caçadores inimigos que possuem Um Chamado Além, os outros sendo Micolash, o Louco Esquecido e Yurie, o membro do Coro encontrado na Mansão Byrgenwerth. Podemos inferir disso que a Falsa Iosefka é um membro do Coro, realocando-se do Distrito da Catedral Superior à Clínica de Iosefka para continuar sua pesquisa, possivelmente pelo fato de que, com o alastramento do Flagelo da Fera, o Distrito da Catedral deixou de ser um local seguro para se trabalhar. Matando a Impostora, o Caçador encontra uma poderosa Runa Convulsão de Oedon. Interessantemente, uma versão inferior dessa mesma runa pode ser adquirida matando Adella, a Freira, ou o Celestial no qual ela se transformará caso enviada à Clínica. Essa conexão enfatiza a ligação da Falsa Iosefka com a Igreja, e que ela era de um escalão mais alto do que o de uma Freira. Mas esse é apenas um dos dois possíveis eventos que podem ocorrer.

Se o Caçador for até o topo da Clínica **após** o surgimento da Lua de Sangue, ele achara a Impostora de quatro, elevada, em uma das mesas de operação. *"Estou com náuseas... Já sentiu isso?*

Está progredindo, eu consigo ver coisas... Eu sabia, eu sou diferente. Não sou uma fera... Eu... Deus, é horrível... Mas isso prova que eu fui escolhida... Não está vendo? Como se contorcem, se contorcem dentro de minha cabeça... É... Um tanto... Arrebatador..." Com tempo suficiente para concluir sua pesquisa, a Impostora Iosefka pôde iniciar sua ascensão. Matando-a, o Caçador encontrará o que acredito ser o cordão umbilical do Órfão, que fora recuperado pelo Coro.

Mas o que era essa pesquisa? O que fazia o Coro? Como eles faziam isso? Isso nos leva ao último tópico da presente análise. Ebrietas, Filha do Cosmos. Ebrietas é encontrada nas profundezas do Orfanato, descrito como: *"Chave do Orfanato, local de origem do Coro. O Orfanato, à sombra da Grande Catedral, era um lugar de aprendizado e experimentação, onde jovens órfãos se tornaram potentes pensadores ocultos da Igreja. O Coro, que depois dividiria a Igreja, foi uma criação do Orfanato."* Nós estabelecemos que originalmente era a Escola de Mensis que realizava as pesquisas para a Igreja, no isolamento de Yahar'gul, mas, com o crescimento do poder da Igreja após a purificação Antiga Yharnam, não havia mais a necessidade de discrição e deu-se então um novo esforço para a difusão do Sangue Antigo. Seria o Coro quem cumpriria tal tarefa, com o Orfanato como seu laboratório.

Note que o Orfanato está localizado diretamente atrás da Grande Catedral. Podemos relembrar Gilbert mencionando que: *"Nas profundezas do Distrito da Catedral fica a antiga Grande Catedral, o local do nascimento do sangue especial da Igreja da Cura".* Porém a Catedral não é a fonte do sangue. Enquanto ele era fornecido à população **pela** Grande Catedral, ele de fato provinha do Orfanato. De Ebrietas e dos Celestiais. Ebrietas é a Eminente deixada-para-trás, o que quer que isso signifique, ela colaborou e trabalhou com a Igreja da Cura. Encontramos diversas referências quanto a isso.

"Um dos ritos secretos do Coro. Use fantasmas, os invertebrados conhecidos como augúrios dos Eminentes, para invocar parcial-

mente a abandonada Ebrietas. Um dos poucos ritos que permite que se utilize diretamente do poder dos Eminentes, e evidência de que o Coro se aproximava da terrível Verdade Arcana".

–Augúrio de Ebrietas

"Grandes cálices revelam níveis mais profundos do Labirinto. O Grande Cálice de Isz se tornou o alicerce do Coro, a delegação de elite da Igreja da Cura. Também foi o primeiro Grande Cálice a ser trazido de volta a superfície desde o tempo de Byrgenwerth, e permitiu que o Coro tivesse audiências com Ebrietas."

–Grande Cálice de Isz

Mas quem é Ebrietas e qual é o seu propósito? Que pesquisa ela permitiu que a Igreja realizasse? E qual é sua relação com os Eminentes e o Sangue Antigo?

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidencias evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, use entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

A Igreja da Cura operou secretamente em seus dias de formação. Micolash continuou aos poucos sua própria pesquisa do Sangue Antigo por meio de sequestros e experimentos. Laurence ministrava o Sangue Antigo nos doentes, e os que sucumbiam ao Flagelo da Besta eram eliminados sob o manto da noite pelos Caçadores de Gehrman. Enquanto isso acontecia, a Igreja continuou a sua pesquisa sobre os Eminentes de forma silenciosa e independente de Byrgenwerth. Inicialmente, o único Eminente identificado pela Igreja da Cura havia sido Kos, a Eminente das profundezas do oceano. Os experimentos das Igreja, portanto, se baseavam na água, como descrito no Fluido Cerebral: *"Nos primeiros dias da Igreja da Cura, os Eminentes foram vinculados ao oceano, e portanto os pacientes cerebrais bebiam água e ouviam o uivo do mar. Fluido cerebral se retorcia*

dentro da cabeça, como potenciais olhos internos". Mas era uma busca infrutífera, já que até onde sabemos os Eminentes não vêm do mar, mas sim da Terra dos Sonhos e do Cosmos. Assim, os experimentos foram fracassos. Da Torre do Relógio Astral, Maria supervisionava a pesquisa.

Após o Massacre da Aldeia, Maria se recusou a caçar de novo. Em vez disso, ela passou a realizar estudos sobre os Eminentes para a florescente Igreja da Cura. Mas não conseguia deixar de pensar sobre a natureza blasfema do que ela e Gehrman fizeram na Aldeia, de como o Órfão fora arrancado do ventre de sua mãe. A ela não seria permitido esquecer.

"Redenção para os canalhas... Pela fúria da Mãe Kos."

Nem tudo da vila havia sido destruído. Os parasitas que viviam na Mãe Kos infestaram os aldeões, transformando-os em Semelhantes do Cosmos. Gehrman foi o Primeiro Caçador, e Maria a sua melhor aprendiz. Nesse sentido, Gehrman e Maria podem ser visto como o Pai e a Mãe de todos os Caçadores. Todos que se declaram Caçadores, independente da organização a qual estão ligados, desde Gehrman e Maria, que mataram o Órfão de Kos.

"Amaldiçoe os demônios com gosto. Amaldiçoe seus filhos, e os filhos de seus filhos."

Talvez Maria fosse assombrada pelos intermináveis pesadelos do quefizera. Talvez, em sua frustração, ela continuara seus experimentos em desespero. Alguma coisa poderia ser aproveitada das atrocidades que cometera, certo? Mas todos os seus experimentos falharam, outro beco sem saída. Os pacientes começaram a notar sua frustração com eles, desculpando-se aos soluços pelos seus fracassos, pedindo perdão. Talvez com o tempo ela tenha se tornado cada vez menos compassiva com eles e cada vez mais afogada em culpa. De um lado, o seu desejo de descobrir a verdade sobre Kos e os Eminentes era incontrolável,

mas por outro, ela gostava dos pacientes e não queria vê-los sofrer. Só havia uma saída.

"Um cadáver não deve jamais ser perturbado. Ah, compreendo muito bem. Como os segredos atraem suavemente. Somente uma morte honesta te curará agora. Te libertará de sua curiosidade desvairada." –Senhora Maria da Torre do Relógio Astral

E então ela tirou sua própria vida. A sua morte marcou o fim de uma era. Nesse momento Micolash e a Escola de Mensis se encontravam já muito afastados do resto da Igreja da Cura. Com sua morte, Gehrman entrou em depressão e a Oficina foi fechada e abandonada. A antiga, secreta e silenciosa Igreja começava a morrer e poderia ter caído por completo se não fosse pelos acontecimentos da Antiga Yharnam. A Igreja sempre se mantivera ganhando novos seguidores por meio de seu sangue miraculoso que tudo curava e Antiga Yharnam foi a oportunidade perfeita para mostrar a sua religião ao povo. Após a esterilização da Antiga Yharnam, a Igreja da Cura irrompeu em poder e fama. Eles não conseguiriam mais operar inconspícuos, e precisavam de uma fonte de Sangue significativamente maior.

"O Grande Cálice de Isz se tornou o alicerce do Coro, a delegação de elite da Igreja da Cura. Também foi o primeiro Grande Cálice a ser trazido de volta à superfície desde o tempo de Byrgenwerth, e permitiu que o Coro tivesse audiências com Ebrietas."

E então nascia o Coro. Uma delegação de elite de antigos estudiosos e clérigos, o Coro se tornaria o novo líder *ipso facto* da Igreja da Cura. O Coro mergulhou na tumba, mais fundo que qualquer um desde o tempo dos Eruditos de Byrgenwerth, procurando por uma melhor fonte de sangue, para que pudessem levar seus estudos ao próximo nível. Eles viajaram às ruínas da cidade pthumeriana de Isz, que não havia sido adentrada desde o tempo dos Eruditos de Byrgenwerth. Eles foram se encontrar com Ebrietas, Filha do Cosmos.

O Grande Cálice de Isz foi realocado ao Orfanato atrás da Catedral, e serviria de laboratório para o Coro. Curiosamente, vemos muitos, muitos carrinhos de bebê durante nosso tempo em Yharnam. Muitos jogadores irão se lembrar de ter visto ou deixado notas em frente a eles com palavras charmosamente engraçadas como *infante desprezível.* Mas… **onde estão todos os bebês?** Nós não encontramos nenhum caixão com tamanho de crianças em Yharnam, mas diversos carrinhos. Onde de fato encontramos caixões com tamanhos de criança é no Distrito da Catedral Superior.

No Orfanato, o Coro e Ebrietas colaboravam e usaram seu novo conhecimento para experimentar em bebês que foram abandonados ou mandados à instituição. É até possível que, depois do alastramento epidêmico do Flagelo, o Coro tenha ido a público e recolhido todos os bebês e crianças sob o pretexto de protegê-los até o fim da Caçada. Yharnamitas não teriam razão para desconfiar da Igreja, e ficariam provavelmente felizes com o fato de que suas instituições governantes terem tamanha preocupação com o bem-estar de seus filhos.

No Jardim de Madeira-lúmen, podemos ver o resultado de seus experimentos. Observe como os Celestiais parecem brotar do solo. Até o nome *jardim* parece insinuar a forma repugnante com a qual os Celestiais eram *colhidos* do solo como se fossem plantio. Essa era a fonte do *sangue especial* de Yharnam. As crianças que eram elevadas e se tornavam Celestiais eram colhidas e usadas como fonte de Sangue para a Igreja, uma fonte renovável que possibilitaria com que eles provessem toda a cidade com quanto Sangue ela precisasse.

A falsa Iosefka era uma de tais pesquisadores, que fugiu para a Clínica depois que o Distrito da Catedral Superior foi tomado pelo Flagelo. O aparecimento de feras na Catedral Superior mostra que o Flagelo fora demais para o Coro conter, e que os pesquisadores provavelmente fugiram. Um pesquisador fugiu para Byrgenwerth. O primeiro membro do Coro que o Caçador encontra. O membro do Coro, Yurie, é visto perambulando pelo segundo andar da Mansão Byrgenwerth. Ela até usa uma Venda,

nos lembrando de que: *"Os membros do Coro são clérigos do mais alto escalão da Igreja da Cura e estudiosos que continuam o trabalho iniciado em Byrgenwerth. A cobertura nos olhos indica sua dívida com os ensinamentos de Mestre Willem, mesmo que seus caminhos tenham divergido".*

O Coro tinha um respeito enorme por Mestre Willem, mesmo que tenham se afastado dele. Nunca houve violência entre os dois grupos em Byrgenwerth, apenas uma diferença em suas filosofias que levou à inevitável separação. Não espanta que o Coro nunca tenha se livrado de Mestre Willem, eles realmente o viam como uma figura altamente respeitada de sua história. Na verdade, Mestre Willem conseguira alcançar o que o Coro desesperadamente ansiava: Ele ascendeu ao patamar dos Deuses.

Logo após o lançamento de Bloodborne, tudo de que se falava relacionado ao enredo de Bloodborne era Iosefka. Quem é ela? Ela é uma impostora? Quando ela é substituída? Qual é a legítima? Tanto foco foi colocado sobre a Iosefka falsa que a verdadeira foi deixada de lado. As pessoas estavam tão absortas com a revelação de que ela fora substituída por uma impostora que pararam de olhar para a original. Quem era Iosefka? Assim como a impostora, ela usa uma Veste Branca da Igreja, que diz: *"Esses doutores são superiores aos caçadores negros, além de especialistas no sacerdócio com sangue experimental e no flagelo da fera. Eles acreditavam que medicamentos não são uma forma de tratamento, e sim de pesquisa, e que certo conhecimento pode ser obtido expondo-se à doença".* Isso implica que Iosefka era um membro de alto escalão da Igreja, e uma especialista em sangue experimental. Agora olhe para a parte de trás da Clínica de Iosefka. Cadáveres foram jogados em valas, frascos e mais frascos de sangue foram coletados, centenas de anotações de pesquisas foram escritas. Existem, ainda, Celestiais na Floresta Proibida, que aparentam ter saído andando da Clínica. Como esse poderia ser o feito da impostora Iosefka se **a Iosefka verdadeira só é substituída após a morte de Padre Gascoigne**? Além disso, **como** ela foi substituída? Não existe evidência

nenhuma de que fosse possível copiar o rosto de alguém. Só existe um tipo de mulher que possui o mesmo rosto que uma outra: uma irmã. Nos fundos da Clínica de Iosefka achamos um Celestial parte transformado, morto em uma mesa de operação. Iosefka não era uma doutora qualquer, inocente, foi ela quem inventou o processo em primeiro lugar. Isso explica o porquê de um Frasco de Sangue de Iosefka poder ser encontrado no Pesadelo de Mensis, já que a Escola de Mensis e o Coro compartilhavam seus estudos. É possível que o Frasco de Sangue de Iosefka seja em si a chave para a transformação celestial; um original da clínica. Quem sabe o que aconteceria se alguém consumisse demais.

Quando a falsa Iosefka fugiu para a Clínica, ela levou consigo um artefato anteriormente recuperado de Byrgenwerth pelo Coro, o Cordão do Olho do Órfão. A falsa Iosefka buscou ascender como Mestre Willem havia feito, envolvendo seu cérebro com olhos, do jeito que ele fizera tantos anos atrás. *"Como se contorcem, se contorcem dentro de minha cabeça… É… Um tanto… Arrebatador…"* Ela não está grávida, de maneira alguma, e na verdade ficou sem tempo para continuar seus experimentos. Em seu último esforço, ela ingere o cordão de Willem. Mas não funciona, como prova o fato de que ela sangra vermelho escuro.

"Busque Sangue-pálido para transcender a Caçada." A primeira anotação que o Jogador recebe. Muitos, mas muitos jogadores notaram que certos inimigos não sagram vermelho, mas uma cor mais clara, quase pálida, de sangue. No entanto, isso **não** é o mesmo Sangue-pálido. Se esse de fato fosse o sangue dos Eminentes, haveriam alguns personagens os quais esperaríamos que sangrassem o mesmo tipo de sangue claro, mas de fato sangram um vermelho escuro: Amygdala, o Órfão, a Ama-de-Leite e a Presença da Lua. **Há**, no entanto, outros personagens que de fato sangram o que chamo de Sérum: Celestiais, Suga-cérebros, Mestre Willem, Rom e **Ebrietas**. Rom, uma mortal ascendida, sangra vermelho se o Caçador atacar sua barriga, assim como suas Semelhantes-aranha. Mas se o Caçador as ataca na cabeça elas sangram o Sérum dos Semelhantes. Sérum

não é o sangue dos Eminentes, mas o sangue dos Semelhantes do Cosmo, aqueles que ascenderam à semelhança dos Eminentes. Note como Ebrietas é mencionada como **Filha** do Cosmos. Mas isso não procede, pois todo Eminente perde sua criança e então anseia por substitutos.

Ebrietas era possivelmente uma pthumeriana, já que foi encontrada pelos Eruditos em uma cidade pthumeriana. É bem documentado que a pesquisa dos pthumerianos e seus experimentos com o Sangue Antigo os levaram à ascensão, contudo eles foram extintos antes que pudessem realmente ascender à Eminência em si. O Flagelo da Besta se espalhou pela população e a Lua de Sangue ergueu-se. Os Eminentes desceram e um ventre foi deixado com uma criança. A gestação de Mergo por Yharnam foi um insucesso e em busca de um substituto, uma pesquisadora pthumeriana, possivelmente Ebrietas, ascendeu ao patamar dos Eminentes. É muito interessante para mim como Ebrietas é repetidamente referida como a deixada-para-trás. Ebrietas não é uma Eminente verdadeira, mas ascendida à Semelhança assim como Willem. Os pthumerianos eram antiquíssimos, quem sabe o quanto demorou para que ela se desenvolvesse ao seu atual estado? Talvez em mil anos, Mestre Willem adquiriria uma forma parecida.

Ela foi abandonada quando os Eminentes partiram após a devastação de Pthumeru. E então esperou no Labirinto, cuidando dos Fantasmas[3], pequenas criaturas similares a lesmas entendidas como familiares de um Eminente. E quando os Eruditos encontraram-na em Isz, ela finalmente teria uma forma de interagir com o mundo de fora.

Willem e os Eruditos se reuniram com ela e por ela começaram sua pesquisa do Sangue Antigo, o sangue contaminado de Ebrietas, filha substituta do Cosmos. Seria pelo sangue contaminado de Ebrietas que a tragédia que caíra sobre Pthumeru se destinava a repetir-se na cidade de Yharnam.

---

[3] No jogo em inglês, o item Casco Fantasmagórico Vazio chama-se *Empty Phantasm Shell*, que seria melhor traduzido como Casco Vazio de Fantasma.

Ebrietas parece ter ganhado seu nome por causa da Borboleta Ebrietas, uma espécie de borboleta encontrada na América do Sul, que combina, mesmo que de maneira claramente distorcida, com a forma de Ebrietas, que tem uma aparência que lembra uma borboleta. Quando a encontramos, ela está em frente a um cadáver, o cadáver de uma Aranha Inexpressiva. Lembre-se de que embora algo venha a morrer no Mundo Desperto, ainda pode existi na Terra dos Sonhos. Ebrietas perdeu sua filha, Rom. É uma tragédia de fato: Todo Eminente perde o seu filho.

Mas havia muitos substitutos para se encontrar em Yharnam.

Capítulo Três: Djura, os Barriletes de Pólvora e Antiga Yharnam

"Dê a volta agora mesmo. A Velha Yharnam, queimada e abandonada pelos homens, agora serve de lar apenas para as feras. Elas não representam perigo para os que estão acima. Dê a volta… Ou o caçador se defrontará com a caçada."

–Djura, Caçador aposentado

O Caçador Protagonista encontra Djura pela primeira vez ao entrar na Antiga Yharnam, quando Djura admoesta o Caçador a partir. Quando o Protagonista desobedece tal aviso, ele não fica lá muito satisfeito e se torna agressivo, em defesa da Antiga Yharnam. Mas para descobrir quem de fato é Djura, vamos antes dar uma olhada na história dos heréticos da Oficina, os Barriletes de Pólvora.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

Os Barriletes de Pólvora foram, e digo **foram** intencionalmente, um grupo de caçadores com talento para o drama e um amor aos projetos complexos, intrincados e explosivos. Eles divergiam do estilo simplista dos projetos criados por Gehrman, o Primeiro Caçador, e preferiam um design ambicioso — ou exagerado, conforme for — para suas armas.

Influenciados por um amor às chamas e um desejo de exterminar e incendiar, eles desenvolveram a sua principal escolha de arma, o Martelo Explosivo.

"Uma arma de truque usada pelos antigos caçadores e criada pelos heréticos da Oficina, os Barriletes de Pólvora. Um martelo gigante equipado com uma fornalha em miniatura. Quando inflamada e disparada, ela emite uma saraivada de chamas que

explode furiosamente no impacto. Esmague-as e queime-as – a simplicidade bruta do Martelo Explosivo era favorecida por caçadores com aversão profunda pelas feras".

Uma outra arma um pouco mais rara desenvolvida pelos Barriletes era o Acionador de Estacas, descrito como: *"Uma arma de truque criada pelos heréticos da Oficina, os Barriletes de Pólvora. O Acionador de Estacas permite ataques críticos com alto dano, mas é difícil de empunhar e deixa o usuário desprotegido; porém, nada disso incomoda um mero Barrilete de Pólvora."*

Essas duas novas armas de truque, além de outras como a Lança com Rifle ou o Serrote de Ventoinha, possuíam designs drasticamente diferentes dos da Oficina dos Caçadores. Entretanto, os Barriletes não se contentaram com as armas de truque, tentando até mesmo implementar mais poder de fogo em seu arsenal com o Canhão e a Metralhadora Gatling.

Ainda podemos creditar aos Barriletes de Pólvora o projeto do Coquetel Molotov de Corda, visto que ao adquirir o Símbolo de Caçador Barrilete de Pólvora tal item é desbloqueado no Mensageiro da Banheira.

Em algum momento da história, os Barriletes de Pólvora foram dados como heréticos e exilados da Oficina. Presumivelmente, o grupo não existe mais, já que todas as referências a eles estão escritas no pretérito e até a descrição do seu símbolo refere-se ao grupo como *falecidos* Barriletes de Pólvora. Eles provavelmente se dissolveram ou foram mortos há um considerável tempo, já que ninguém parece falar deles. A sua associação com a Oficina é ainda mais um indício de que os Barriletes são relativamente antigos, já que a Oficina por si só não é mais uma instituição relevante como evidenciado pelo Símbolo do Caçador com Serrote: *"A Oficina se foi e nenhum grupo reconhece esse símbolo sem valor algum, exceto os mensageiros da banheira, que entendem sua profundidade".* O único traço restante dos Barriletes é o Aposentado Caçador Djura.

Então quem é Djura? Sua descrição oficial é: *"Um velho caçador veterano que dizem possuir incrível habilidade. Ninguém o viu por muitos anos, e ele parece estar vivendo sozinho há algum tempo".*

Podemos aprender mais com a descrição do Chapéu de Lobo Cinza, que diz: *"Traje do caçador aposentado Djura. Esse gorro de lobo desgastado era sua marca registrada. Djura é conhecido pelo seu contato com os Barriletes de Pólvora, os hereges da Oficina. Dizem que ele foi ambos estranhamente gentil e terrivelmente insensato. Djura se sentiu derrotado pelo estado da antiga Yharnam, e renunciou aos seus votos de Caçador".*

Estranhamente gentil está completamente certo. Djura é diferente dentre todos os outros personagens de Bloodborne, mostrando simpatia para com os afetados pelo Flagelo da Fera. *"As coisas que você caça, elas não são feras. São pessoas."* É também interessante observar que a descrição do chapéu fala que ele teve contato com os Barriletes de Pólvora e não que ele foi um membro. É possível que Djura soubesse dos Barriletes ou que fizera amizade com eles, o fato de que ele carrega um Símbolo de Caçador Barrilete de Pólvora indica que era ao menos algum tipo de membro honorário. Ele certamente viajava junto a Barriletes, como indica a descrição da Metralhadora Gatling, a qual diz que Djura tinha três companheiros, e que o mais novo deles usava a Metralhadora.

Entretanto, a mais importante qualidade de Djura é que ele, como o Caçador, já fez parte uma vez do Sonho do Caçador:

"Eu não sonho mais, embora tenha sido um caçador, também."

"Você tem a noite inteira para sonhar. Faça o seu melhor com isso."

Ele também sabe bem que matar o Caçador Protagonista não vai fazer mais que atrasá-lo. Se o Caçador morrer para Djura, ele comenta: *"Devo imaginar que você ainda tem sonhos? Bom, da próxima vez que você sonhar pense um pouco sobre a caçada e o seu propósito".*

Eu não acredito que todo caçador seja especial, como o Jogador e Djura. Haveria muito mais informação sobre o Sonho do Caçador se esse fosse o caso. Alguns caçadores são especiais, escolhidos por Gehrman e ligados ao Sonho. O nome que dei a

esses caçadores especiais foi de Caçadores Sangues-pálidos. A própria Boneca admite que o Caçador não foi o primeiro:

"Incontáveis caçadores visitaram esse sonho com o tempo. Os túmulos daqui honram sua memória. Parece que faz tanto tempo agora..."

Djura em algum momento foi um Caçador Sangue-pálido, como o Protagonista, e que se aposentou como caçador e renunciou aos seus votos para viver em isolamento.

O que nos leva à Antiga Yharnam. Embora Antiga Yharnam seja uma área opcional, o Caçador é orientado em sua direção por Gehrman para que se adquira o Cálice Sagrado. Historicamente, Antiga Yharnam foi onde se deu uma terrível doença, conhecida como Ashen Blood. O antídoto é descrito como: *"Pílulas medicinais pequenas usadas para neutralizar veneno. Usadas para tratar Ashen Blood, a doença desconcertante que assolou a Antiga Yharnam eras atrás. Essa pílulas só proporcionam alívio a curto prazo".* As pílulas eram usadas para o alívio temporário das vítimas da doença, enquanto eles eram tratados pela recém-fundada Igreja da Cura. O que traria o verdadeiro alívio seria a chegada do Sacerdócio de Sangue, o procedimento médico que se tornaria o alicerce de Yharnam. Com a habilidade de curar qualquer doença, o Sacerdócio de Sangue da Igreja da Cura passou a acontecer de imediato. No entanto, como aponta o antídoto:

"A doença do Ashen Blood eventualmente engrenou a propagação do Flagelo da Fera."

Com o Sacerdócio de Sangue veio o Flagelo da Fera, pois o Sangue Antigo usado no Sacerdócio difundiria o Flagelo. Uma doença foi contida, mas o tratamento fez surgir o Flagelo, assim como aconteceu na Doente Loran:

“Há vestígios de procedimentos médico em partes da Doente Loran. Se eram tentativas de controlar o Flagelo da Fera ou a causa da deflagração, não se sabe.”

Com o Flagelo da Fera fora de controle, uma Caçada foi convocada.

Agora já temos Djura, os Barriletes, e a Antiga Yharnam, três peças do quebra-cabeças. Mas é apenas se o Caçador se deparar com um local secreto na Antiga Yharnam, que essas peças se encaixarão. Perto da torre de Djura existe uma construção escondida que pode ser acessada caindo de uma boa distância. Dentro desse lugar, tudo se conecta.

“A lua vermelha surge baixa no céu, e feras tomam conta das ruas. Não temos outra escolha além de queimar tudo até as cinzas?”

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidencias evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, use entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Após a morte de Maria e a aposentadoria auto-imposta de Gehrman, a Igreja da Cura perdeu uma parte significativa da sua força. A Escola de Mensis começava a se afastar da Igreja, e parecia que as coisas estavam prestes a desmoronar. Enquanto a Igreja continuava suas operações e explorações do Labirinto Pthumeriano, ela encontrou um pântano na Floresta Proibida. Localizado diretamente atrás de uma de suas clínicas, o pântano era letalmente venenoso e infestado de estranhas e parasíticas sanguessugas. O veneno provavelmente vinha das Tumbas Posteriores do Labirinto, onde podemos ver pântanos similares. Também achamos nesse pântano o que parecem ser gigantes mancando, bem parecidos com os que a Igreja da Cura utilizaria mais tarde em suas tarefas. É possível que o próprio veneno tenha causado mutação, tornando aqueles seres o que são hoje.

De qualquer maneira, a Igreja da Cura descobriu esses parasitas que secretavam uma substância venenosa.

Também achamos na Floresta Proibida, a Veste Branca da Igreja, lembrando-nos que a Igreja acredita que: “Medicamentos não são uma forma de tratamento, e sim de pesquisa, e que algum conhecimento pode ser obtido expondo-se a doença. E assim fez a Igreja, desenvolvendo o Ashen Blood a partir dos sanguessugas parasíticos, e o liberando sobre a Antiga Yharnam.

Quando Antiga Yharnam cada vez mais doente, com o Ashen Blood, Laurence e a Igreja aparecem com o Sangue Antigo e a promessa de cura para todas as doenças. Venerados como heróis quando começaram a ministrar o miraculoso sangue especial no povo de Yharnam, inchando-se de poder e posição. Mas, como nos lembra o Antídoto, com o Ashen Blood veio o Flagelo, já que aqueles tratados pela Comunhão sucumbiram ao Flagelo, tornando-se feras.

Com a partida de Gehrman e o desmembramento dos Antigos Caçadores, a Igreja necessitava de uma nova oficina para lidar com as vítimas do Ashen Blood. A Oficina de Oto foi formada, e recrutaram caçadores em massa para se lidar com o crescente problema do Flagelo das Feras. Esses Caçadores, diferente dos guerreiros silenciosos de Gehrman, massacravam as feras furiosamente. A Veste de Antigo Caçador, usada pelos Caçadores de Oto, diz-nos que nesse tempo os Caçadores eram muitos, indicando que durante o tempo do Ashen Blood não era incomum que cidadãos vissem grupos de Caçadores andando pelas ruas em busca daqueles que sucumbiram ao Flagelo. Provavelmente foi uma época de grande medo para os moradores de Yharnam, que não sabiam quem seria o próximo a se transformar, ou quem seria perdido na chacina. As ruas se transformaram em uma constante zona de guerra entre Caçadores e Feras, enquanto a epidemia crescia fora de controle e incontáveis Yharnamitas eram perdidos para o Flagelo. Logo a Oficina de Oto se tornou algo a mais. Quando as feras cresceram mais e mais em número, assim como no quão perigosas eram, os

Barriletes de Pólvora surgiram em resposta. E com eles, veio um jovem rapaz chamado Djura.

Djura era, como o Jogador, um Caçador Sangue-pálido guiado por Gehrman. Quando a Caçada se iniciou na Antiga Yharnam, Djura despertou no Sonho do Caçador. Djura cumpriria o papel do Jogador naquele tempo. Ele começou fraco, mas coletou Ecos de Sangue e adquiriu força pela Boneca. Ele ascendeu lanternas; deixou notas; matou chefões e provavelmente morreu várias vezes, acordando de novo e de novo nas lanternas e tentando mais uma vez. Durante esse tempo, ele encontrou os Barriletes.

Djura se juntou a eles em suas caçadas na Antiga Yharnam. Ele passou a usar os seus equipamentos e eles o consideravam um membro honorário, e provavelmente um amigo. Mas Antiga Yharnam se tornava cada vez mais contaminada com o alastramento do Flagelo. Quando linha entre homem e fera não era mais clara, a lua vermelha pairava baixo. Djura, observando abaixo seus colegas caídos, abriu seu Bloco de Anotações:

“A lua vermelha surge baixa no céu, e feras tomam conta das ruas. Não temos outra escolha além de queimar tudo até as cinzas?”

O Flagelo da Fera era demais, e os Barriletes de Pólvora não eram mais capazes de conter as coisas simplesmente matando feras. Os Barriletes, com seu talento para o drama, sua natureza bombástica e seu amor pelas chamas e explosões, não foram gentis com a Antiga Yharnam. **A cidade foi purificada.** Os Barriletes levaram a cidade ao chão. Com a Lua de Sangue alta no céu e as feras tomando conta de tudo os Caçadores não viram outra alternativa a queimar a cidade. A Veste de Caçador Queimada, usado pelos Barriletes que limparam a cidade, diz: *“Usuários desse traje caçaram as vítimas do Flagelo que sobreviveram às chamas ardentes e ao fedor de sangue queimado”.* Homens, mulheres e crianças foram caçados e eliminados. Toda a cidade foi purificada para que o Flagelo da Besta não se espalhasse. Djura participou de tudo isso. É possível que ele tenha tentado impedir, ou que ele tenha participado voluntaria-

mente do massacre, até mesmo com entusiasmo. De qualquer forma, Antiga Yharnam foi devastada, para nunca mais se reerguer.

Com o amanhecer se aproximando, Djura retornou ao Sonho do Caçador, onde Gehrman o encontrou sob a árvore. Destruído pela culpa e vergonha por conta da carnificina que causara, ele caiu sobre seus joelhos e aceitou sua morte, finalizando sua conexão com o Sonho do Caçador. Quando ele acordou, o Sol havia nascido e a Caçada terminado. Nesse ponto, a Oficina já havia marcado e condenado os Barriletes como hereges. Os que não morreram em combate embriagaram-se tanto com sangue que foram arrastados ao Pesadelo do Caçador. Tudo que sobrou foi Djura. E então ele foi para Antiga Yharnam, onde ele causara tanto horror, e deixou de lado os seus votos como Caçador. Já que ninguém mais se importava com as feras da Antiga Yharnam, ele as protegeria de mais derramamento de sangue.

Capítulo Quatro: Ludwig, as Caçadas Padre Gascoigne e Eileen

"Ah… Que cheiro é esse? O sangue doce, ah, ele me chama. É o bastante para deixar um homem doente".

–Padre Gascoigne

Quando pela primeira vez somos lançados dentro de Bloodborne, não lidamos de forma alguma com monstruosidades sobrenaturais, terríveis verdades ou entidades inconcebíveis além do espaço-tempo. Não, em momento algum, essas facetas foram incluídas no material publicitário. A terrível verdade do *mitos lovecraftiano* em Bloodborne foi mantida em segredo até o seu lançamento. O que primeiro conhecemos é a Caçada, lançados nela, assustados e desesperados por respostas.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

Em Yharnam, sangue flui como água. Você não vai achar bares em Yharnam, nem botecos ou tavernas. Apenas sangue é encontrado em Yharnam. O Coquetel de Sangue Pungente nos diz: "Em Yharnam, sangue é mais produzido do que álcool, por ser mais intoxicante". Sangue é fonte de prazer, entretenimento, veneração e devoção em Yharnam. Até Arianna, prostituta como profissão, se apresenta ao Caçador oferecendo-lhe não serviços sexuais, mas um frasco de seu sangue. Mas não é qualquer sangue que flui por Yharnam; apenas sangue permitido pela Igreja é autorizado a circular. O Sangue Antigo, especificamente o sangue de Ebrietas, é ministrado na população por médicos especiais, chamados de Sacerdotes do Sangue, que continuaram a arte introduzida por Laurence, o Primeiro Vigário. Nós já discutimos que o nome de Ebrietas vem de uma espécie de

borboleta, mas ela também ganha seu nome de uma palavra do Latim que significa *embriaguez* ou *intoxicação*. De fato, o sangue de Ebrietas não apenas ajudou Yharnam a se livrar de doenças, mas trouxe aos cidadãos uma droga mais intoxicante e mais viciante que o álcool. Entretanto com a repentina difusão do Sangue Antigo veio o Flagelo da Fera.

Uma vez que a Antiga Yharnam fora esterilizada e o conhecimento sobre o Flagelo tornou-se público, uma nova forma de lidar com a ameaça se fez necessária. Discrição apenas não era mais suficiente e então a Oficina foi fechada e selada. Ao invés disso, com a Igreja da Cura em sua nova posição de poder, nasceram os Caçadores da Igreja da Cura. Na linha de frente desse novo movimento estaria Ludwig, o novo líder da força marcial da Igreja da Cura. Gehrman nos diz o seguinte: *"A Igreja da Cura e os Sacerdotes do Sangue que a ela pertencem já foram guardiões dos caçadores, no tempo do caçador... Ludwig".* De acordo com o Símbolo de Caçador com Espada: *"Ludwig foi o primeiro de muitos caçadores da Igreja, diversos deles clérigos".* Não se sabe muito sobre as origens de Ludwig, mas do seu Símbolo de Caçador com Espada Radiante aprendemos que Ludwig fazia parte de uma linhagem de guerreiros conhecidos como as Lâminas Sagradas[1]: *"A espada radiante indica os herdeiros da determinação de Ludwig. Esses caçadores, também conhecidos como Lâminas Sagradas, são o que restou de uma antiga linhagem de heróis, que remonta a uma era primordial de honra e cortesia".*

Ludwig possuía um jeito bem diferente de caçar feras ao lado de seus predecessores da Oficina, o que podemos ver pelos detalhes encontrados nas armas preferidas pelos dos caçadores da Igreja da Cura.

"Uma arma de truque usada por caçadores da Igreja da Cura. Dizem que a espada de prata era usada por Ludwig, o primeiro caçador da Igreja. Quando transformada, ela é combinada à bainha para formar uma espada larga. A oficina da Igreja da Cura

[1] A versão brasileira se refere a tais como ambos *Espadas Sagradas* e *Lâminas Sagradas*, nesta tradução utilizarei exclusivamente o termo *Lâminas Sagradas.*

foi iniciada com Ludwig, e se distanciou das técnicas do velho Gehrman para oferecer aos Caçadores meios de caçar feras mais aterrorizantes, e talvez coisas ainda piores."

–Lâmina Sagrada de Ludwig

"Um rifle tipicamente usado por caçadores da Igreja da Cura. Dizem que esse rifle foi usado por Ludwig, o primeiro caçador da Igreja. Seu cano longo e pesado compensa com alcance a perda em tempo de recarga. O Rifle de Ludwig tem várias modificações ao projeto da Oficina, sugerindo que a Igreja antecipou feras inumanas muito mais portentosas".

–Rifle de Ludwig

Por essas duas armas, podemos ver uma mudança drástica nos projetos da Oficina de Gehrman para a de Ludwig. Enquanto os Caçadores de Gehrman favoreciam armas ágeis, movimento rápido e ferramentas discretas, os Caçadores de Ludwig empunhavam armas de grande força. Esses caçadores não se escondiam mais nas sombras, eles caminhavam abertamente, suas armas em mãos. Após Antiga Yharnam, ficou dolorosamente claro para a Igreja da Cura que nada além de criaturas mais e mais perigosas surgiriam do Sangue Antigo, e portanto, armas mais poderosas seriam necessárias.

Ludwig buscava lidar com o Flagelo da Fera de uma maneira bem diferente das de seus antecessores. No tempo de Laurence e Gehrman, a Igreja e a Oficina operavam secretamente. A Escola de Mensis pesquisava silenciosa, Laurence aperfeiçoava o Sacerdócio de Sangue e os Caçadores de Gehrman atuavam como uma equipe que limpava a bagunça, livrando-os dos problemas. Se um indivíduo sucumbisse, os Caçadores removiam-no silenciosamente, no calar da noite, deixando o povo sem saber de muita coisa.

Com Ludwig, entretanto, uma nova maneira de se lidar com as coisas foi usada: Não ignorar o povo, **armar** o povo. Vemos isso na Veste de Caçador de Yharnam: *"Ludwig, o primeiro caçador da Igreja, uma vez recrutou yharnamitas para atuarem como*

caçadores. Esse traje de caçador foi feito para novos recrutas, com uma defesa direta excelente. Mas não era nem de perto o bastante para permitir que um homem comum tivesse alguma chance contra as feras". Ludwig não lidaria com as feras em segredo, mas sim com purgas e Caçadas. Armar a população, instruí-los, e trabalhar lado a lado com os cidadãos de Yharnam na batalha contra as feras. A Igreja convocou às Caçadas.

Infelizmente, isso causaria um tipo de ciclo interminável. As feras surgem, para contê-las os cidadãos insurgem, se impregnam com o Sangue Antigo e eliminam-nas. Agora que haviam infectado-se com o Sangue Antigo, eles inevitavelmente tornavam-se feras, fazendo com que mais cidadãos se insurgissem e consumissem o Sangue Antigo. Mais problemático que isso era o fato de que como as Caçadas demandavam Caçadores mais fortes, e Caçadores mais fortes se tornariam feras mais fortes: *"Ludwig foi o primeiro de muitos caçadores da Igreja, diversos deles clérigos. Na época, os clérigos se transformavam nas feras mais horríveis".*

Caçadores ficariam bêbados com sangue, deteriorados pelo sangue, contaminados pelo sangue. Os Caçadores se tornariam uma ameaça. E é assim que nos encontramos com um novo grupo, um que aparenta ser particularmente misterioso: Os Caçadores de Caçadores. Em Yharnam Central o Caçador encontra Eileen o Corvo, que o alerta de forma veemente: "Prepare-se para o pior. Não há nenhum humano restante. São todos feras famintas por carne agora". É o oposto do aviso de Djura, onde feras seriam ainda humanos. Eileen faz parte de uma organização misteriosa conhecida como os Caçadores de Caçadores, detalhados na Runa Caçador[2]: *"A runa manchada de vermelho significa 'Caçador', e foi adotada pelos que fazem o juramento dos Caçadores de Caçadores. Esses vigilantes repreendem os que se deterioram com sangue. Seja homem ou fera, qualquer um que ameaçou àqueles que seguem o juramento do 'Caçador' tem um sério problema com sangue".*

---

[2] Traduzida incorretamente na versão brasileira como *Caçada.*

Os Caçadores de Sangue, aparentemente, são uma ordem tão antiga quanto à Oficina, encarregada de eliminar Caçadores que se perderam na intoxicação do Sangue Antigo. O Símbolo de Caçador de Rapina nos diz: *"O símbolo do Caçador de Caçadores é repassado silenciosamente de geração em geração, normalmente para um forasteiro do interior".* O uso no singular em **um forasteiro** provavelmente indica que há sempre somente um Caçador de Caçadores por vez, um por geração. É interessante a especificação de que Caçadores de Caçadores são normalmente forasteiros. A própria Eileen fala com um sotaque diferente que o de um yharnamita. Talvez, quem quer que seja os Caçadores de Caçadores, fora decidido que yharnamitas, embriagados como estavam, não poderiam ser confiados com essa importante tarefa.

Mas é a origem dos Caçadores de Caçadores o que mais me interessa. De onde diabos eles vieram? A Veste de Pena de Corvo nos dá alguma informação: *"Caçadores de Caçadores se vestem de corvo para sugerir enterro celeste. A primeira Caçadora de Caçadores veio de outra terra e deu aos mortos um ritual funerário nativo virtuoso, em vez de impor o blasfemo enterro de Yharnam, na esperança de que seus ex-compatriotas possam voltar aos céus e ter paz no Sonho do Caçador".* A menção explícita do Sonho do Caçador[3] é muito, muito peculiar. Eileen demonstra saber sobre o Sonho do Caçador, como quando o Jogador a ataca e é morto por ela, ela responderá instruindo-o: *"Diga olá à pequena boneca por mim".* Como Djura, Eileen parece ter sido uma sonhadora em algum momento, uma Caçadora Sangue-pálido como o Protagonista.

"Chega de sonhos para mim. Essa é minha última chance."

Essa não é a única conexão que Eileen e os Caçadores de Caçadores tem com o Sonho do Caçador; a Lâmina da Misericórdia diz: *"Uma arma de truque especial repassada entre Caçadores de Caçadores. Uma das armas mais antigas da Oficina.*

[3] Nem tão explícita na versão brasileira.

Divide-se em duas quando ativada. As lâminas retorcidas da arma são forjadas com siderita, um mineral raro dos céus". Realmente, uma das mais antigas, a Lâmina da Misericórdia é uma de apenas duas armas feitas de siderita, um raro mineral que caiu dos céus. A outra é a Lâmina de Sepultamento de Gehrman, a primeira das armas de truque: *"Uma obra-prima que definiu todo o conjunto de armas fabricadas na Oficina. Sua lâmina é forjada com siderita, supostamente caída do céu".* A ligação exata entre Gehrman e os Caçadores de Caçadores é desconhecida. É possível que os Caçadores de Caçadores tenham sido formados para policiar e tomar conta da Oficina, ou que tenham sido uma facção que se separou de Gehrman. Independentemente de suas razões, os seus métodos são claros: Encontrar Caçadores que sucumbiram à sede de sangue e eliminá-los. Dois de tais Caçadores seriam alvos de Eileen, Henryk e Gascoigne.

Padre Gascoigne é o primeiro chefão oficial do jogo. Embora seja possível lutar contra a Fera Clerical antes, essa é um chefão opcional. Gascoigne serve como a primeira verdadeira *boss fight* de Bloodborne, e serve também como um bom balde de água gelada no rosto do Jogador. Como muitos veteranos da série Souls, eu tinha algo bem específico em minha mente: cautela. Estudar os movimentos do oponente, procurar por uma fraqueza, aguardar por uma abertura na guarda, atacar uma vez, recuar, aguardar, atacar. É uma forma de se jogar bem devagar, cautelosa, passiva que os jogos Souls marcaram em muitos jogadores. Gascoigne parece ter sido colocado tão cedo no jogo **especificamente** para jogadores assim. Gascoigne tem as exatas mesmas ferramentas que o Caçador pode utilizar. Ele usa um Machado de Caçador como arma de mão e um Bacamarte de Caçador como arma de fogo. Ele pode ser interrompido, e pode interromper. Ele é paralelo ao Jogador nessa maneira. Na verdade, a única diferença entre Gascoigne e o Jogador é a forma insanamente agressiva com qual ele luta. Gascoigne investe com um desamparo cego, ele ziguezagueia velozmente pela luta, esquivando ataques e mantendo pressão sobre o Caçador. É quase que uma mensagem direta dos desenvolvedores para o

jogador: “Você tem as mesmas ferramentas que ele, por que você está perdendo? Ele não está sendo injusto, não está trapaceando. Apenas jogando o jogo, como você. Então por que ele está te **destruindo**? ” O Jogador entende rápido que ele terá que se adaptar a Gascoigne ou vai morrer. Passividade deixa de ser uma opção, para dominar Bloodborne o jogador tem de ser rápido, agressivo e implacável como Gascoigne.

Mas uma vez que a vida de Gascoigne atinge um certo ponto, ele se transformará. Ele sucumbirá ao Flagelo por completo, se tornando uma fera poderosa e atacando o Caçador sem piedade. Mas para entendermos Gascoigne, comecemos do início e analisemos o que podemos descobrir sobre ele pelo jogo em si.

Da Veste de Gascoigne, aprendemos que: *“‘Padre’ é um título usado por clérigos de uma terra distante, e não há tal posto na Igreja da Cura”.* Isso só poderia implicar que Gascoigne veio para Yharnam, como muitos outros, em busca do miraculoso Sacerdócio de Sangue cujos rumores eram de que poderia curar qualquer doença. O Caçador era um desses indivíduos, assim como Gilbert e provavelmente muitos outros. Como Eileen e Gilbert, Gascoigne tem um sotaque que difere levemente dos yharnamitas. Visto que Gascoigne veste uma roupa parecida com as dos Vigias da Igreja da Cura e que ele usa as armas da Oficina, ele claramente era um Caçador treinado pela Igreja. Mas a sua veste denota que: *“O lenço desbotado é um Xale Sagrado e um símbolo da Igreja da Cura, da qual Gascoigne eventualmente se desligaria”.* Não é claro por que Gascoigne deixou a Igreja, mas talvez ele tenha saído para cuidar de sua família. Afinal, podemos falar com as filhas de Gascoigne em Yharnam, escondendo-se em sua casa. De fato, as filhas nos dão a derradeira peça-chave sobre Gascoigne: *“Você é um caçador? Então poderia por favor procurar pela minha mãe? Papai nunca voltou da caçada e ela saiu para encontrá-lo, e agora sumiu também... Estou sozinha... e assustada...”* Isso indicaria que quando ocorria a Caçada, Gascoigne ajudava. Apesar de que saíra da Igreja, ele ainda se levantava para purificar as ruas, junto ao resto de Yharnam. Quando ele não voltou, sua esposa Viola saiu

em busca dele. *“Minha m-mãe usa um broche com uma joia vermelha. É tão grande e… e bonita. Não dá pra não notar”.* Quando encontramos Gascoigne, ele está esquartejando cadáveres. Ele se vira ao Caçador, tendo finalmente sucumbido ao Sangue Antigo.

“Feras por toda parte… Você será uma delas, mais cedo ou mais tarde…”

Em um terraço próximo, um broche vermelho balança sobre um corpo de uma mulher morta. Mas como as coisas acabaram nisso? O que aconteceu com Ludwig? E o que faz Eileen em Yharnam?

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Tudo mudou depois da Antiga Yharnam. A Igreja, vista como salvadora, estava agora com o controle. Não apenas eles deixaram de operar em silêncio, mas também cresceram e ganharam poder. Com esse poder e com o alastramento do Flagelo da Fera, a Oficina foi aposentada e substituída pelos Caçadores da Igreja da Cura, liderados por um Caçador que se chamava Ludwig. Ludwig era um homem corajoso, honrado e nobre que mudou a maneira com qual se lidaria com Caçadores, recrutando abertamente e treinando a população de Yharnam para o combate dos perigos da Caçada, e trabalhando em novos projetos de armas para eliminar as feras sem problemas.

Ludwig era o herdeiro do legado de heróis do passado conhecidos como Lâminas da Igreja, de várias gerações atrás. É possível que ele tenha sido um dos aprendizes de Gehrman, que o sucederam depois que ele se aposentou, e posto no comando da nova e reformada Oficina no Distrito da Catedral Superior. É

nessa oficina que podemos encontrar o Símbolo de Caçador de Espada Radiante, que permite que o jogador compre a espada e o rifle de Ludwig.

Mas o Símbolo de Caçador de Espada Radiante também libera um outro equipamento: a Veste do Explorador de Tumba. Ela é descrita como: *"Traje dos exploradores de tumbas que vasculham o antigo Labirinto em nome da Igreja da Cura. A Igreja da Cura tem suas raízes em Byrgenwerth e está ciente da importância real das ruínas. Elas contêm mais do que meras bugigangas de Caçadores; elas escondem os segredos dos antigos Eminentes, desejados por aqueles com discernimento para imaginar a grandeza".*

Podemos, agora, ter uma ideia melhor do arsenal de Ludwig, julgando pelos equipamentos desbloqueados quando se adquire o seu Símbolo. Ludwig empunhava uma Lâmina Sagrada e um Rifle, suas armas de escolha. Junto com elas ele usava uma Veste de Explorador de Tumba, ao menos naquele momento. É plausível que Ludwig tenha viajado às tumbas do Labirinto em busca de uma arma ou uma cura definitiva para o Flagelo. Talvez ele quisesse simplesmente a verdade, saber de onde veio o Flagelo. O que ele achou foi a Espada do Luar Sagrado.

"Uma espada arcana descoberta há muito por Ludwig. Quando o luar azul dança ao redor da espada e ela canaliza o cosmos abissal, sua grande lâmina lançará uma onda de luz indistinta. A Espada do Luar Sagrado é sinônima de Ludwig, a Lâmina Sagrada, mas poucos tiveram a chance de ver a grande lâmina. Qualquer orientação que ela tenha a oferecer, parece ser algo bem pessoal, elusivo." –Espada do Luar Sagrado

Deve ter sido destino, que o herdeiro das Lâminas Sagradas acharia tal arma. Com ela em mãos, Ludwig se tornara de fato a Lâmina Sagrada, um herói para aqueles que temiam o Flagelo da Besta, e um líder para os Caçadores da Igreja, que o seguiram à batalha. Mas como diz a descrição da Espada do luar, poucos chegaram a ver a lâmina. Parece que Ludwig a mantinha bem perto de si, não deixando que outros pudessem vê-la.

“Ah, você esteve ao meu lado, o tempo todo. Meu verdadeiro mentor... Luar que me conduz...”

A Espada do Luar Sagrado era mais do que apenas uma espada. A lâmina provia Orientação a Ludwig, como descrito pela Runa Orientação: *“Quando Ludwig fechou seus olhos, ele viu escuridão, ou talvez o nada, e foi ali que descobriu os pequenos seres de luz. Ludwig estava certo de que esses espíritos dançantes e brincalhões ofereciam ‘orientação’ e esvaziavam seus medos, pelo menos no meio da caçada”.* Quando caçava, Ludwig permitia que a espada o guiasse. Ele fechava os seus olhos e seguia a orientação da Espada do Luar Sagrado enquanto derrubava feras. Ele não tinha medo em seu coração, e se tornou uma arma para a Igreja da Cura.

“Sem medo em nossos corações, somos quase iguais às feras nós-mesmos.” –Eileen o Corvo

A mudança no comportamento de Ludwig não passou despercebida. O diálogo com Ludwig revela que existiram aqueles que o chamaram de “degenerado possuído pela fera”. No fundo, até ele sabia que o que estava fazendo era errado: *“Bom caçador, você viu o fio de luz? Apenas uma coisa fina, transitória, e ainda assim me agarrei a ela. Imbuído como estava no fedor de sangue e de feras. Nunca quis saber o que isso realmente era. Nunca, mesmo”.* E ainda assim ele continuou a utilizar a Espada do Luar Sagrado e a seguir sua orientação, esperando garantir um futuro onde a Igreja da Cura se tornaria um grupo de honrosos guerreiros que protegeria as pessoas. Ele sofreria qualquer detrimento se isso significasse que o seu objetivo seria cumprido.

No fim, Ludwig estava mais e mais impregnado em carnificina. Com cada golpe da Espada do Luar Sagrado ele afundava mais em direção à ferocidade. Até que por fim, embriagado de sangue como estava, Ludwig foi arrastado para o

Pesadelo do Caçador, amaldiçoado a chafurdar em uma fossa de cadáveres para toda a eternidade.

Sem Ludwig, os Caçadores da Igreja da Cura começaram a desmoronar vagarosamente. As Caçadas organizadas se tornaram mutirões onde yharnamitas vagariam pelas ruas, arrastando os infectados e queimando-os na fogueira. Os próprios Caçadores passaram a depender mais e mais de comunhão para terem força, a Igreja ministrando mais Sangue Antigo em seus Caçadores para que tivessem o poder de eliminar as Feras. Um desses Caçadores era o Padre Gascoigne. Gascoigne viera para Yharnam em busca de uma cura para sua doença, vendo o Sacerdócio de Sangue de Yharnam como sua última chance de salvação. Foi ali que foi treinado como um Caçador, possivelmente por um homem chamado Henryk. Pouco é sabido sobre Henryk, mas ele usa a veste não do Caçador da Igreja, mas do Caçador da Oficina, um dos de Gehrman. Henryk é também mencionado diversas vezes com um antigo caçador, e os arquivos de voz que seu *personagem usa* são os designados aos caçadores idosos.

Gascoigne e Henryk rapidamente se tornaram uma poderosa dupla, parceiros de caça e bons amigos. De acordo com a Veste do Caçador Henryk: *"O taciturno e velho caçador Henryk foi parceiro de Padre Gascoigne, e embora formassem uma dupla impetuosa e galante, a parceira levou Henryk a uma vida tragicamente longa".* Essa última frase é bem interessante para mim, o uso da frase *vida tragicamente longa*. É plausível que Henryk, velho como era, tenha ficado doente ou enfraquecido. Gascoigne não queria apenas ver seu amigo viver, mas tinha ainda mais um motivo para querer que o velho caçador continuasse; ele amava a filha de Henryk.

"Sim, OK! Obrigada, senhor caçador. Eu te amo quase quanto mamãe, e papai, e vovô! " –Filha de Gascoigne

E de fato encontramos Henry na Tumba de Oedon como encontramos Gascoigne, mas não em frente a cova onde estava

Gascoigne; Ele está em frente ao corpo de Viola, esposa de Gascoigne e sua filha. Mas Henryk não é mais ele mesmo, ele sucumbiu ao Sangue Antigo. Gascoigne se apaixonara por Viola, a filha de Henryk. Talvez Gascoigne tenha convencido Henry, no estado enfraquecido que esse se encontrava, a aceitar a Comunhão com a Igreja da Cura. O antigo Caçador provavelmente sabia sobre o Sangue Antigo, mas foi convencido por seu genro a aceitar o Sacerdócio. Gascoigne também havia aceitado o Sacerdócio, mas em seu caso se deram complicações. *"Se você encontra minha mãe, dê essa caixinha de música para ela. Toca uma das músicas favoritas do papai. E quando papai esquece da gente, nós tocamos isso para ele lembrar. Mamãe é tão boba, saindo sem ela! "* Embora o Sangue Antigo possa curar qualquer doença, ele não pode reparar uma mente danificada. Padre Gascoigne veio à Yharnam em busca de uma cura para o seu distúrbio mental, mas o Sacerdócio de Sangue falhou. Nem o sangue contaminado dos Eminentes seria capaz de resolver as crises de insanidade das quais ele sofria. É possível que durante esses episódios nos quais ele esquecia os rostos de sua família, Gascoigne ficasse violente, irracional ou paranóico. Viola, sua amada esposa, iria então tocar uma música de ninar para ele. Isso o tranquilizaria e o ajudaria a manter os pés no chão. Mas Gascoigne, intoxicado pelo Sangue Antigo, continuou a caçar, e continuou a aceitar a Comunhão, o Sacerdócio de Sangue. Quando Gascoigne não voltou da Caçada, Viola deixou sua filha trancada e saiu para encontrá-lo, trazê-lo de volta para casa… mas ela esqueceu a caixinha de música. Quando ela o achou, ele estava encharcado de sangue, matando, sem diferenciar homens de feras. Ela implorou para que ele viesse com ela para casa, para que ele se lembrasse dela. Mas nada disso seria suficiente. Viola morreu naquela noite, morta pelo homem que amava.

Se o Jogador usar a caixinha durante a luta contra Padre Gascoigne, ele sofre uma dor notável. Ele leva as mãos a cabeça, gemendo e murmurando. Como mais ele poderia reagir ao lembrar do que fez com sua amada Viola? Henryk logo vai a procura de Viola e Gascoigne, temendo pelo que poderia a eles

acontecer. Quando ele encontrou o corpo de Viola, ele ficou vazio. Sua vida tragicamente longa seria terminada por Eileen o Corvo, Caçadora de Caçadores.

"Isto também é trabalho para caçadores, mas não traz honra. Um fardo que você talvez escolha carregar." –Eileen o Corvo

Se o Caçador ajudar Eileen a matar Henryk, ele então, depois que surgir a Lua de Sangue, encontrará Eileen mortalmente ferida na frente da Grande Catedral. *"Temo ter cometido um erro. Vou só descansar um pouco agora. Ah, não se preocupe, eu tomei sangue. O suficiente para salvar uma velha mulher. Chega de sonhos para mim. Está é minha última chance. Que idiota eu sou. Terei de andar com cuidado. Mas aquela* ***coisa*** *ainda aguarda. Volte. Essa desforra é minha".*

Há muitos anos, Gehrman fundou a Oficina. Assim como o Caçador Protagonista, Gehrman usava duas armas: a Lâmina de Sepultamento e a Lâmina da Misericórdia. Ambas forjadas com siderita por Gehrman, o Primeiro Caçador. Gehrman não estava sozinho como Caçador, ele tinha diversos aprendizes que treinavam para continuar o seu legado. Ele e seus aprendizes praticavam uma arte especial conhecida como Aceleração, como evidenciado pelo Osso de Antigo Caçador: *"O osso de um antigo caçador cujo nome foi perdido. Dizem que ele era um aprendiz do velho Gehrman e um praticante da arte da Aceleração, uma técnica especial dos primeiros caçadores".* Existem apenas quatro indivíduos em todo o jogo que podem usar a arte da Aceleração: o Protagonista, se ele apanhar o Osso de Caçador Antigo; Gehrman, que usa uma versão significativamente mais poderosa de Aceleração; Maria, a melhor aprendiz de Gehrman; e um indivíduo conhecido como o Corvo Sangrento.

O Corvo Sangrento é encontrado na Grande Catedral como a última luta na *quest* de Eileen. É uma luta **bem** difícil. Parece que Eileen veio a Yharnam com intuito de caçar esse alvo, o Corvo Sangrento; ao longo do caminho ela eliminou Henryk e teria eliminado Gascoigne caso o Caçador não o tivesse feito antes.

Nós sabemos pouco sobre o Corvo Sangrento, mas podemos ver que ele empunha uma Chikage e tem fortes ligações com Cainhurst, com o uso da Névoa Entorpecente e por dar ao jogador a Runa Êxtase de Sangue. Mais estranho é que ele usa uma Veste de Pena de Corvo de um Caçador de Caçadores. O Corvo Sangrento de Cainhurst, claramente um dos primeiros caçadores como evidenciado pelo uso da Aceleração. Podemos aqui estabelecer um possível cenário:

Nos primeiros dias da Oficina Gehrman treinou seus aprendizes e a um deles deu a Lamina da Misericórdia. Misericórdia é um tema central para Gehrman, ela parece ser o objetivo de ele prover misericórdia aos Caçadores que ou estavam presos no Sonho ou sucumbiram a sede de sangue. Ele encarregou esse aprendiz com o importante trabalho de atuar como um zelador invisível da Oficina, formando uma nova ordem de pessoas separada da Comunhão e o Sangue Antigo de Yharnam. O que acontece em seguida não está nada claro e na maior parte sem explicação alguma. Talvez esse aprendiz tenha viajado para Cainhurst, ou talvez viajado ao interior para treinar o próximo Caçador de Caçadores que viajaria para Yharnam. Independentemente do que aconteceu, podemos ver os resultados:

O Corvo Sangrento de Cainhurst, possivelmente o Primeiro Caçador de Caçadores ou possivelmente quem supervisionou e treinou Eileen. Eileen quer dá-lo o descanso eterno, conceder a ele misericórdia. Porém o que mais me fascinou sobre Eileen é o que acontece com ela se o Caçador simplesmente não a encontrar.

Se o Caçador nunca falar com Eileen ou ir até a Grande Catedral após o surgimento da Lua de Sangue, ele será atacado de repente pela própria Eileen. Ela acusa o Caçador de ter sucumbido à sede de sangue. É por esse diálogo[4] que Eileen revela seus verdadeiros sentimentos: *"Os Caçadores devem morrer… O pesadelo tem que acabar…"* Eileen sabe muito bem

---

[4] Ao lutar contra Eileen na Grande Catedral deveria haver uma fala no início da luta, uma no meio e uma no fim, mas a primeira fala nunca ocorre na versão brasileira.

como o Sonho do Caçador sustenta e propaga Caçadores. Sim, os Caçadores estão sendo manipulados pelos Eminentes a continuar suas tarefas terríveis. E se não existissem mais Caçadores, ninguém restante para realizar a vontade da Lua de Sangue? O pesadelo terminaria? Pense na maneira que nós como jogadores vibramos toda vez que matamos um chefão, como corremos para o Sonho para ficarmos mais fortes, e como nós queremos continuar caçando e adquirindo mais e mais poder.

"Poucos Caçadores conseguem resistir à intoxicação da caçada. Olhe para você, igual a todo o resto…"

Talvez ela esteja certa.

Capítulo Cinco: Valtr, a Liga e os Vermes

"As noites transbordam com a escumalha podre, empesteadas com seu fedor pútrido. Pense nisso, agora você pode caçar e matar o quanto quiser."

–Valtr, Devorador de Feras

Feras e Semelhantes. Esses são os dois tipos de inimigos que enfrentamos em Bloodborne. Um nasce do Flagelo da Fera, humanos corrompidos pela influência do Sangue Antigo. O outro são humanos que ascenderam, expurgaram seus corpos do Flagelo e se tornaram Semelhantes do Cosmos, seres puros. Mas tem alguma outra coisa, uma estranha terceira coisa que parece estar bem perto, mas de alguma forma evadindo descrição. É quase como se fosse algo que não podemos tocar, bem na frente dos nossos narizes. Para tentar especificar o que é isso, examinemos Valtr, o Devorador de Feras e sua Liga de colegas.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

Encontramos Valtr pela primeira vez na Floresta Proibida, onde ele se introduz ao Jogador: *"Eu sou Valtr, Mestre da Liga. Os membros da Liga limpam as ruas de toda a sujeira que ficou por aí durante a Caçada. Como todo Caçador decente tem que fazer, sabe? Cê já não viu demais dessas feras miseráveis, lesmas esquisitas e doutores malucos? Condene esses demônios à morte".* A Liga parece ter sido uma organização que existiu no período transitório entre as oficinas de Gehrman e Ludwig, entretanto Valtr já estava em Yharnam há algum tempo.

De acordo com a Veste de Condestável, usada por Valtr, existe uma fábula um tanto quanto popular em Yharnam. *"Certa feita,*

uma tropa de condestáveis estrangeiros perseguiu uma fera até Yharnam, e isso era o que eles vestiam. Os condestáveis se tornaram vítimas da fera, exceto por um sobrevivente, que por sua vez devorou a criatura inteira sozinho". Como o título de Valtr é de Devorador de Feras, é bem sensato assumir que ele é o condestável desse conto. Foi quando Valtr consumiu uma fera, um ato de profanidade extrema, que uma Runa de Juramento nasceu dentro dele: Impureza.

"Esta Runa, descoberta nas entranhas do devorador de feras proibidas, passou a simbolizar 'impureza' e o juramento da Liga. Colegas da Liga cooperam com caçadores de outros mundos e caçam para encontrar vermes. Vermes se retorcem na sujeira e são a raiz das impurezas do homem. Esmague todo verme sem hesitar."
–Impureza

Quando Valtr cometeu esse ato doentio ele ganhou a Impureza e a habilidade de enxergar Vermes, e com essa habilidade ele formou a Liga. A Liga, dedicada a caçar Vermes, consistia de indivíduos que se encontraram cara a cara com as raízes da impureza do homem e sofreram as consequências. Sabemos sobre somente três colegas além de Valtr. O primeiro Yamamura, o Andarilho, descrito em sua veste como: *"Veste de uma terra oriental distante, usada por Yamamura, o Andarilho. Esse guerreiro oriental perseguiu uma fera em busca de uma vingança honrada, e se tornou um Caçador da Liga. Porém, quando encarou a impureza diretamente, ele enlouqueceu".* Parece que a associação de Yamamura com a Liga foi um tanto curta, já que assim que a Runa Impureza foi gravada em sua memória ele enlouqueceu. Enquanto Yamamura exerce um pequeno papel na Liga, os gêmeos Madaras são duas figuras importantes.

Da Máscara de Açougueiro, aprendemos que ela é a: *"Máscara dos gêmeos Madaras, habitantes da Floresta Proibida, provavelmente pertencendo ao mais velho. Os gêmeos cresceram em silenciosa afinidade com uma serpente venenosa. Por fim, eles aprenderam costumes humanos e se tornaram Caçadores. Diz-se*

que, quando eles descobriam Vermes até mesmo em sua amada serpente, o irmão mais novo assassinou o mais velho. Além disso descobrimos da Veste de Açougueiro que: *"Ambos se tornaram Caçadores, trazendo e dissecando suas presas bestiais para dar suporte aos aldeões em suas pesquisas proibidas".*

Quais eram as pesquisas proibidas dos aldeões? Qual foi a descoberta macabra que levou Yamamura à loucura? E o mais importante, o que **são** os Vermes?

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Em algum momento na história primitiva de Yharnam, um grupo de condestáveis estrangeiros perseguiu uma fera até a cidade. A fera, entretanto, se virou e devorou os condestáveis um por um. O único sobrevivente foi Valtr, que a matou e, numa perversa e enlouquecida sede por vingança, devorou a fera por sua vez. Esse ato profano marcou Valtr como o Devorador de Feras. E dentro dele surgiu a Runa de Juramento: Impureza. Quando Valtr se virou e contemplou a cidade de Yharnam, ele descobriu que podia agora ver aqueles que se tornaram impuros, contaminados pelo imundo. Para combater essa nova ameaça, Valtr formou a Liga, reunindo um grupo de colegas e os marcando com a Runa Impureza para que eles pudessem ver a verdadeira raiz das impurezas do homem.

Quanto à linha do tempo na qual isso aconteceu exatamente, parece ter acontecido durante o período transitório dos Caçadores, deixando a Oficina de Gehrman, mas ainda não totalmente formados na de Ludwig. Vemos que Valtr preferiu o Serrote de Ventoinha, uma arma projetada pelos Barriletes de Pólvora, e, portanto, é provável que a Liga estava em atividade plena durante o tempo da Antiga Yharnam. Dois colegas da Liga seriam os gêmeos Madaras, selvagens da Floresta Proibida que

foram treinados na arte da caça. Os gêmeos Madaras tinham grande amor por sua amada serpente venenosa, com quem eles cresceram lado a lado. O Apito de Madaras nos diz: *"Os gêmeos cresceram com uma serpente venenosa, e desenvolveram uma afinidade silenciosa, inumana. A serpente venenosa cresceu incontrolavelmente, criada com uma dieta regada a entranhas de feras.* Parece que os Gêmeos traziam as vítimas de suas caçadas de volta à Floresta com eles, não só alimentando sua cobra, mas também as entregando aos aldeões para auxiliar em suas pesquisas, como referenciado na Veste de Açougueiro.

Mas que pesquisa ocorria na Floresta Proibida? Simples: Ashen Blood. A Igreja da Cura estava, nesse ponto, usando a Floresta Proibida e o pântano próximo como laboratório para a pesquisa e o desenvolvimento do Ashen Blood. A Igreja estudava os sanguessugas parasitas encontrados no pântano venenoso, não apenas para desenvolver o veneno e usá-lo na Antiga Yharnam, mas também para descobrir sua origem. A fonte do veneno, do imundo. De onde veio esse veneno? Lembre-se da Máscara de Açougueiro: *"Diz-se que, quando eles descobriam Vermes até mesmo em sua amada serpente, o irmão mais novo assassinou o mais velho".*

"Uma criatura semelhante a uma centopeia, descoberta em caçadas bem-sucedidas de membros da Liga. Esses vermes, encontrados ocultos na sujeira, são vistos apenas por colegas da Liga, e são a raiz das impurezas do homem. A Liga assumiu a tarefa de encontrar e esmagar todos os Vermes. Talvez haja alguma misericórdia na loucura. Aqueles que desejam enxergar os Vermes podem fazê-lo, e aqueles que assim decidem recebem um propósito ilimitado". –Vermes

O pântano venenoso transbordava com Vermes, invisíveis àqueles que não submeteram sua memória a Runa Impureza. Os gêmeos Madaras exterminavam os infectados, feras cheias de Vermes e os davam como alimento à sua serpente, e então a criatura se viu contaminada e tomada pelos parasitas. Essa é a

fonte do Parasita Serpente da Floresta Proibida. Vermes infestaram a fauna local, e a fauna por sua vez infestou os aldeões. As Cobras cuspiam veneno em seus inimigos, o Ashen Blood se voltou contra as próprias pessoas que o desenvolveram em primeiro lugar.

Ashen Blood, veneno, Vermes. Talvez seja o caso de que **todas as formas de veneno no jogo sejam incidentes do Ashen Blood, e portanto, provocados por Vermes.** Afinal, as pílulas de antídoto que foram usadas para tratar Ashen Blood ainda estão em circulação. Se observarmos a Fronteira do Pesadelo, por exemplo, podemos nos lembrar do pântano no qual o adorável e confiável Patches nos joga. Aqui podemos encontrar incontáveis sanguessugas e criaturas grandes conhecidas como Rastejantes. Curiosamente, os Rastejantes não recebem nenhum dano extra como Fera ou Semelhante. Eles são outra coisa: Vermes. Encontramos até, provavelmente já cheias de Vermes por si só, larvas infestando Feras Prateadas de Loran. Nós como jogadores de um videogame estamos tão condicionados a pensar em veneno como um efeito colateral aleatório e vago que nunca paramos para pensar que veneno é esse de fato, e se ele tem uma causa originária.

Isso nos leva aos Lambe-sangue. Criaturas enormes com forma parecida a de uma pulga que encontramos pela primeira vez em Cainhurst ao lado de um grupo de parasitas sanguessugas. Apesar de descritos como feras, interessantemente, eles não recebem dano extra como Feras. Nem Fera, nem Semelhante: Vermes.

Mas e se um Verme infestasse um humano? Não apenas um ou dois, mas uma colônia completa desses parasitas se contorcendo e se retorcendo no sangue de um ser humano. Sem dúvida eles estariam maculados. Sem dúvida eles seriam banidos. Sem dúvida eles se tornariam **Vis**.

Capítulo Seis: Castelo de Cainhurst, os Algozes e Rainha Annalise

"Uma vez, um estudioso traiu seus colegas em Byrgenwerth e trouxe sangue proibido consigo para o Castelo de Cainhurst. Foi lá que o primeiro dos inumanos Sanguevis foi criado. Os Sanguevis são criaturas demoníacas que ameaçam a pureza da cura sanguínea da Igreja. O Regente dos Sanguevis está com vida até hoje. E portanto, para honrar o desejo de meu mestre, eu procuro pelo caminho até o Castelo de Cainhurst".

–Alfred, Caçador de Sanguevis

Se for como eu, você ficou animado quando a carruagem parou para recebê-lo em Hemwick. A jornada para o Castelo de Cainhurst e a exploração da nova área nos dá uma boa dose de ar fresco e um intervalo agradável em Bloodborne, onde uma nova área com um novo mistério nos é apresentada. Cainhurst é uma área completamente diferente de todo o resto de Bloodborne. Sendo perfeitamente honesto… ela não se conecta bem com o resto, não é? Um castelo abandonado regido por uma Rainha Morta-viva. Os fantasmas chorosos de mulheres assassinadas perambulando por câmaras assombradas. Gárgulas devoradoras de gente aguardando para emboscar presas desavisadas… Sinceramente, o lugar faria muito mais sentido em Demon's Souls do que em Bloodborne. Cainhurst é tão diferente das outras áreas de Bloodborne, até no aspecto de jogabilidade. Por exemplo, é a única área do jogo que oferece um Pacto no estilo Dark Souls do qual o Jogador pode participar. Então para entender por completo o mistério de Cainhurst, comecemos olhando para o Castelo em si, o que sabemos sobre ele, o que podemos pegar lá, e quais monstros andam por seus corredores.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

Enquanto o sangue é objeto de adoração em Yharnam, em Cainhurst é objeto de desejo. Os nobres de Cainhurst eram elitistas e aristocráticos, valorizando elegância e forma mais que força ou funcionalidade, como descreveu o conjunto d'O Cavaleiro: *"Veste dos cavaleiros de Cainhurst. Uma régia peça trabalhada em ouro. O estilo de Cainhurst é uma mistura do nostálgico com o pomposo. Eles se orgulham bastante dos ensanguentados cadáveres das feras que deixam para trás, confiantes de que permanecerão como exemplos de arte decadente".* Em Cainhurst, seu status na Corte é tudo. Quanto mais próximo da Rainha, mais importante você é. Quanto mais distante, menos você importa. A Runa Êxtase de Sangue: *"Essa runa ressoa com os servos da Rainha, portadora da Criança de Sangue, que anseiam pelo sangue de sua Rainha com pouca esperança de serem atendidos. Para eles, há conforto na 'Êxtase de Sangue', que serve como um substituto para seus desejos".*

A maior das honras em Cainhurst era ser nomeado um Sanguevil, um dos que integram o círculo íntimo da Rainha Annalise. Como evidenciado pelo ritual o qual a Rainha exige do Caçador Protagonista, caso escolha tornar-se um Sanguevil, onde os Sanguevis consumiam o sangue da Rainha. Enquanto os Yharnamitas compartilham sangue por injeção e transfusão, os nobres de Cainhurst aparentam bebê-lo diretamente da fonte, já que Rainha Annalise estende seu punho ao Caçador. Os Sanguevis eram a guarda de elite da Rainha, e viajavam para caçar para ela, trazendo mais tarde seu tributo em forma de Manchas de Sangue. Nós vamos explorar os Sanguevis e Rainha Annalise mais a fundo em uma parte mais adiante, mas por hora foquemos nas figuras menos importantes de Cainhurst e nas informações que podemos tirar delas.

"Os antigos nobres, beberrões de sangue de longa data, não são desconhecidos da praga sanguínea, e o descarte das feras era uma tarefa discreta deixada para seus servos, ou cavaleiros, como eram chamados em nome da aparência." –Reiterpallasch

Embora existam feras em Cainhurst, elas são bem diferentes das encontradas em Yharnam. Não há sinal de licantropia, o maior sintoma da condição à qual nos referimos como Flagelo da Fera definitivamente não está presente em Cainhurst. Em vez disso, as feras de Cainhurst são coisas distorcidas e deformadas que drenam sangue do chão. A descrição oficial dos Lambe-sangue diz: *"Sem nenhum exército mais para defender o Castelo de Cainhurst do cerco bestial, essas mortíferas e vis criaturas vagam pelas terras, empanturrando-se dos fluídos contaminados dos que caíram".* Certamente, os lambe-sangue aparentam estar muito mais interessados em drenar sangue de cadáveres do que do Caçador. Diferente das feras de Yharnam, que arrancam a carne e a rasgam em pedaços em pura ira, os Lambe-sangue se movem silenciosamente de corpo em corpo, bebendo.

Temos aqui um exemplo de um tipo bem diferente de Fera, bem diferente das Feras de Yharnam. As Feras de Yharnam, como sabemos, são o fruto de indivíduos que sucumbiram ao sangue contaminado dos Eminentes, infectados graças ao Sacerdócio de Sangue. Os Lambe-sangue, infestados com Vermes, devem ter outra origem. Vamos lembrar o que diz Alfred sobre Cainhurst: *"Uma vez, um estudioso traiu seus colegas em Byrgenwerth e trouxe sangue proibido consigo para o Castelo de Cainhurst".* Qualquer que tenha sido esse sangue, certamente **não** era o sangue dos Eminentes. Era algo proibido, **impuro**. A introdução desse sangue proibido levou a Igreja, que naquele momento florescia, a uma nova missão e à formação dos Algozes.

"Em seu tempo, Mestre Logarius liderou seus executores até o Castelo de Cainhurst para purificá-lo dos Sanguevis. Mas nem tudo saiu bem. Mestre Logarius se tornou uma proteção abençoada, guardando-nos do mal. Tempos trágicos, trágicos… Em que Mestre Logarius teve que ser abandonado nos domínios amaldiçoados dos Sanguevis." –Alfred, Caçador de Sanguevis.

Pouco se sabe sobre os Algozes. Eles eram um grupo de Caçadores que, liderados por um homem chamado Logarius, viajaram para Cainhurst e batalharam contra Sanguevis. Tudo indica que os Algozes existiram nos primeiros dias da Igreja, quando essa ainda operava em segredo na maior parte. A Veste de Algoz diz: *"Traje usado pelo bando de algozes comandados pelo Mártir Logarius. Tornou-se posteriormente a base de todos os trajes da Igreja, com seu pesado Xale Sagrado".* Isso parece indicar que os Algozes foram o primeiro grupo da Igreja a operar às claras, já que antes deles nenhuma parte da Igreja usava o seu familiar uniforme. O que isso nos diz sobre Alfred não é certo. Ele diz ser um simples Caçador, talvez seu objetivo era emular os ensinamentos de Logarius. Ele certamente tem uma grande admiração por Logarius, toda sua missão consistia em completar o trabalho de Logarius de uma vez por todas para que ele fosse elevado ao verdadeiro martírio.

Independentemente de quais tenham sido as motivações de Alfred para seguir o caminho dos Algozes, nós sabemos que eles há tempos travavam uma luta contra os Sanguevis de Cainhurst. E até onde sabemos, não era uma batalha equilibrada... A Roda de Logarius descreve-se como: *"Usada para massacrar os Sanguevis em Cainhurst. Banhada nas poças do sangue deles, embebida para sempre com sua ira".* **Massacrar** é a palavra-chave aqui. Os nobres de Cainhurst eram sistematicamente executados, os Sanguevis escorraçados até a morte pelas impetuosas Rodas de Logarius. Com toda a sua elegância e pompa, os Sanguevis de Cainhurst não eram páreo para os Algozes e sua fúria. Mas havia uma Sanguevil que não podia ser morta, e isso nos traz ao último tópico da presente análise.

"Sou Annalise, Rainha do Castelo Cainhurst. Regente dos Sanguevis, inimiga jurada da Igreja."

Annalise é uma figura muito estranha à Bloodborne e, como mencionado antes, não parece se **encaixar**. Ela é certamente algo maior que um simples humano. A Rainha é imortal. Não há

como matá-la. Alfred a separa membro por membro, esmaga-lhe a polpa, arranca seus órgãos, mancha com seu sangue o chão e reduz ela a nada além de uma pilha de sangue e carne; não foi suficiente. De fato, ela é deixada **se retorcendo de forma assombrosa**. *"De que vale sua imortalidade agora! Tente causar problemas nesse estado lamentável. Toda mutilada e retorcida, com toda tripa do lado de fora, para que todo mundo veja!"* –Alfred. A Carne de Rainha, um pedaço de carne que o Caçador pode coletar do que resta dela, diz: *"Essa massa de carne rosada continua quente, como se fosse amaldiçoada. Um viva à imortal rainha de sangue".* Annalise nunca morre. A sua **consciência** continua dentro da carne, e pode ser usada para restaurá-la. E de fato, a Rainha pode ser recuperada de seu estado decrépito se o Caçador levar a sua carne até o corpo sobre o Altar do Desespero. Mas Annalise é ímpar nisso. Ela não é a única Rainha imortal em Bloodborne.

Derrotando Yharnam, Rainha de Pthumeru, o Caçador recebe a Pedra de Yharnam. Parece ser algo carnoso, orgânico, e ainda têm uma silhueta que remete à de um feto. A Pedra de Yharnam diz: *"A Rainha está morta, mas sua consciência terrível apenas dorme, e se agita de forma perturbadora".*

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Nas profundezas da antiquíssima Pthumeru, os Eruditos de Byrgenwerth estudaram e pesquisaram o Sangue Antigo dos Eminentes. Entretanto, os Acadêmicos encontraram muito mais que os Eminentes, eles encontraram aqueles que os veneraram no passado: os pthumerianos. Não está exatamente claro se eles encontraram Yharnam em pessoa ou se apenas coletaram o sangue dos pthumerianos encontrados, mas é provável que algo do sangue de Yharnam fora recuperado e pesquisado. O Sangue

Antigo, embora temido, não era proibido. Parece estranho que os Eruditos, sempre buscando a verdade, taxariam algo como proibido. O sangue de Yharnam deveria estar tão contaminado, tão vil e tão impuro que não se podia brincar. Talvez esse sangue estivesse infestado com Vermes, a fonte das habilidades aparentemente mágicas do Pthumerianos. O domínio de Yharnam sobre o sangue não é como nada antes visto em Bloodborne. Durante a batalha, ela se teleporta, esguicha sangue pelas pontas de seus dedos e conjura no ar lâminas de puro sangue. Yharnam também ostenta poder projetar-se de sua prisão, em Pthumeru, aparecendo no Pesadelo de Mensis e no Lago Lunar. Nem humana, nem Eminente, Yharnam é algum tipo de mistura distorcida e impura de ambos, possivelmente resultado de sua gravidez por Oedon, o Eminente de Sangue sem Forma.

Um dos Eruditos, contudo, traiu seus companheiros. Poderia ter sido Maria. Sabemos que ela veio de Cainhurst. Mas isso não me parece se encaixar muito bem, já que Maria está associada à Igreja em seus primórdios. A Igreja da Cura provavelmente teme o sangue de Yharnam, a ponto de rotulá-lo proibido também. A descrição do Sangue de Arianna diz: *"Um membro da Igreja saberia que o sangue de Arianna é, de fato, precisamente semelhante ao que uma vez foi proibido".* Arianna usa até um vestido de Cainhurst, aumentando a conexão entre as duas figuras. Talvez o estudioso que levou o sangue a Cainhurst não tenha sido de fato nomeado, ou talvez Maria, ou até mesmo o Corvo Sangrento. De qualquer forma, o sangue contaminado de Yharnam encontrou seu caminho até Cainhurst.

Rainha Annalise bebeu do sangue contaminado, cheio de Vermes e proibido de Yharnam, se tornando a primeira dos Sanguevis. Mas Annalise não se deu satisfeita pela simples transformação que sucedera. Ela procurou por um Herdeiro, uma Criança de Sangue. Annalise acreditava que pelo consumo massivo do poderoso sangue ela seria capaz de engravidar-se e dar à luz a Criança de Sangue, e então ela criou os Sanguevis. A Armadura de Cainhurst diz: *"Dizem que essa franzina armadura*

de prata afasta o sangue dos mal-intencionados, e é ela que permite aos guardas reais capturarem presas para sua amada Rainha, para que um dia ela possa dar à luz uma Criança de Sangue". Os Sanguevis saiam à noite, buscando por seres poderosos para serem capturados e trazidos de volta à Rainha. Caçadores se tornariam a presa favorita dos Sanguevis. A Mancha de Sangue, um item que o Caçador pode coletar se estiver usando a Runa Corrupção, nos diz: *"Os Sanguevis de Cainhurst, caçadores sedentos por sangue, veem essas coisas aterrorizantes com sangue frio. Elas frequentemente aparecem no sangue dos que são parecidos com demônios, ou seja, Caçadores. A Rainha Annalise participa dessas oferendas de resíduos para dar à luz uma Criança de Sangue, o próximo herdeiro Sanguevil".* Observe a imagem do item Mancha de Sangue. Veja as pequenas... coisas que aparentam se debaterem. Parecem espermatozóides, não?

Annalise acreditava que o consumo do sangue de figuras poderosas tornaria possível que ela eventualmente concebesse uma Criança de Sangue. Seja o que for uma Criança de Sangue, isso não iria acontecer. A Igreja descobriu sobre essa nova ameaça e formou uma retórica na forma dos Algozes, liderados por Mester Logarius. O Símbolo de Caçador com Roda nos diz: *"Mártir Logarius liderou um bando de Algozes, e esse símbolo foi criado na oficina dedicada a eles. Sua oficina era um enclave secreto de crenças místicas e fanatismo inebriante, servindo como espinha dorsal da forma única de justiça dos Algozes".* Novamente, vemos a referência ao secretismo, descrevendo o estilo de operação no começo da Igreja.

Os Algozes invadiram o Castelo de Cainhurst, massacraram os Sanguevis. Os nobres de Cainhurst não viram misericórdia quando Cainhurst foi tomada pelos invasores. Mas quando Logarius marchou até a sala do trono da Rainha, ele descobriu que, indiferente a qualquer coisa que ele fizesse, a Rainha não morria. Talvez ter simplesmente bebido o sangue de Yharnam dera a Annalise poderes além da vida, ou talvez fora a acumulação das Manchas de Sangue que o fizera. De qualquer jeito, Logarius decretou que Rainha Annalise nunca teria

liberdade. Se ela não poderia ser morta, ela deveria ser feita prisioneira para todo sempre para que sua Criança de Sangue nunca nascesse. Uma máscara foi forçada nela, cobrindo todo seu rosto. Não há referência ou informação que permita saber o que exatamente é a máscara, além de observar como Annalise a veste. Entretanto, qualquer que seja o poder da máscara, é ele quem prende a Rainha a seu trono e não permite que ela resista ao seu cárcere. Ainda que isso não impeça que fontes externas encontrem e tragam a ela mais Manchas de Sangue, como o Caçador Protagonista é capaz de fazer, e por isso Logarius pegou a Coroa de Cainhurst, a Coroa das Ilusões, e colocou-a sobre sua cabeça.

"Um dos preciosos segredos de Cainhurst. Dizem que a coroa do antigo rei revela ilusões, e expõe uma miragem que oculta um segredo. Então Logarius usou a coroa por vontade própria, determinado a evitar que uma alma sequer descobrisse o segredo vil. Que visões ele teve, sentado serenamente em seu novo trono?"

Apenas ao utilizar a Coroa das Ilusões, um teria permissão para acessar a sala do trono de Annalise. Para impedir qualquer nova interação com Annalise, Logarius pôs em si a Coroa e sentou a frente do trono de Cainhurst, atuando como um cadeado vivo para a prisão da Rainha. Lembre-se de como a Roda de Logarius diz que foi *"Banhada em poças do sangue deles, embebida para sempre em sua ira".* Transformar a roda revela o quão manchada ela se tornou, porquanto ela contenha em si a força dos Sanguevis. Logarius, também, estava tão encharcado no sangue impuro que se impregnou para sempre com a fúria dos nobres caídos de Cainhurst. Ele se tornou imortal, uma parte dos malditos espíritos dos outrora Sanguevis. Ele permaneceria igualmente hostil até que o Caçador encerrasse a sua guarda, recuperando a Coroa das Ilusões e encontrando Annalise. Mas qual caminho seguirá o Jogador? Vai se ajoelhar perante a Rainha e afiliar-se a ela, trazendo-lhe Sangue? Vai auxiliar Alfred a esmagá-la em pedaços? Qual é o caminho certo?

"Atos de bondade nem sempre são sábios, e atos de maldade nem sempre são insensatos. De qualquer forma, sempre devemos tentar ser bons." –Mártir Logarius

Capítulo Sete: Os Pthumerianos, Arianna, Oedon e Mergo

"Na era dos Eminentes, o noivado era um contrato de sangue, exclusivo para quem daria à luz uma criança especial."

–Anel de Noivado

Os Pthumerianos existiram muito, muito tempo atrás, bem antes de quando os eventos de Bloodborne se passam. E ainda assim, os ecos do que aconteceu na antiga Pthumeru ressoam muito profundamente na atual cidade de Yharnam, além do que poderiam os yharnamitas saber.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

A Sociedade Pthumeriana existiu há bastante tempo, séculos ou até milênios atrás. Eram um povo que dominou as antigas artes arcanas, especificamente relacionadas às artes do Fogo e às artes do Raio. O povo Pthumeriano aparenta ter sido matriarcal, ou ao menos era usual que as posições mais importantes fossem ocupadas por mulheres. Os corredores do Labirinto ancião ecoam com os Sinos Sinistros, tocados pelas Mulheres do Sino. Quando olhamos para a descrição de um Cálice de Raiz Sinistro, é-nos dito: *"Quando usado em um ritual, esse cálice sinistro invoca o Sino Ressonante Sinistro. A mulher que toca o Sino parece ser uma pthumeriana insana".* Além da Mulher do Sino, encontramos os Guardiões, um grupo de guerreiros eternos que vagam pelo Labirinto protegendo seus habitantes. A Armadura de Cinza de Osso diz: *"Os guardiões, que se dedicam aos Eminentes inativos, ganharam vida eterna, preservados na forma de cinzas em uma cerimônia de chamas que cremou corpo e alma".* Essas mulheres ocupavam, claramente, cargos importantes, e sabemos que são

mulheres mesmo com suas máscaras, já que os clipes de áudio que se dão durante a luta e nas animações de morte são de uma atriz.

Finalmente, temos a Rainha Pthumeriana. Originalmente, a Sociedade Pthumeriana não tinha um governante, eles simplesmente trabalhavam como zeladores do Labirinto antigo. O Grande Cálice de Pthumeru Ihyll: *"Embora os Pthumerianos fossem meros guardiões dos Eminentes adormecidos, seus descendentes se sentiram no direito de nomear uma líder."* Com a evolução da Sociedade Pthumeriana, eles se tornaram uma sociedade mais estável com uma Rainha como sua representante. A capital de Pthumeru, Ihyll, foi nomeada em homenagem a tal Rainha. No entanto o foco dessa análise será a última Rainha de Pthumeru, Yharnam.

Quanto aos homens da Sociedade Pthumeriana, parece que eles proviam mais a força de trabalho e militar à Pthumeru. O Cálice de Tumba Posterior nos diz: *"As tumbas posteriores são catacumbas periféricas do antigo labirinto subterrâneo. Mesmo nos dias de hoje, os Vigias continuam a expandir as tumbas posteriores, catacumbas pouco cerimoniosas, repletas de túmulo e morte".* Realmente, muitas vezes o barulho que ressoa das picaretas vai preencher o ouvido do Jogador, enquanto os pthumerianos mortos-vivos continuam o trabalho infindável de expandir mais e mais o Labirinto. Eles são supervisionados pelos Vigias, homens gordos e largos empunhando clavas, cutelos, ferros a queimar e até escopetas.

Há também as Sombras de Yharnam; encontradas num primeiro instante na Floresta Proibida, as Sombras são apresentadas ao Jogador bem antes de sabermos de fato o nome da Rainha. Os únicos dois lugares onde as Sombras podem ser encontradas são a Floresta Proibida e o Pesadelo de Mensis, ambas as vezes em lugares bem próximos à própria Rainha Yharnam. Interessantemente, se o Caçador desejar ele pode atrair os Javalis Devoradores de Homens para perto das Sombras. As sombras lutarão e matarão os porcos, enquanto alguns morrerão no processo. As Sombras não aparentam estar em

acordo com a Escola de Mensis. De acordo com Dicionário de Inglês de Oxford, a palavra *shadow* — *sombra* — tem diversos significados, um dos menos usados sendo: **Um inseparável serviçal ou companheiro**[1]. É bem esperto por parte da FromSoftware esse jogo de palavras e ironia, apresentar ao Jogador primeiro às Sombras de Yharnam, deixando-lhes naturalmente associar as sombras à **cidade** de Yharnam, e não à **Rainha**.

Os Pthumerianos eram, como implicam os Cálices, seres super-humanos. Eles estavam próximos da Verdade Arcana e alcançaram evolução e metamorfose por meio do equivalente temporal do Sacerdócio de Sangue, como evidenciado por Loran, uma cidade pthumeriana caída. De acordo com o Cálice da Doente Loran: *"A tragédia que assolou essa doente terra de Loran supostamente teve suas raízes no Flagelo da Fera".* Quando o Caçador viaja às ruínas de Loran, eles encontram uma cidade que de diversas maneiras remete à Antiga Yharnam. Um lugar devastado pelo Flagelo da Fera, visto que a maioria de seus habitantes são feras irracionais ou enlouquecidas Tocadoras do Sino. Há ainda a Fera Negra, a mais forte das feras, que aguarda na última camada da cidade caída, assim como há uma na Antiga Yharnam. Em Antiga Yharnam, o Flagelo da Fera foi resultado da difusão do Sacerdócio de Sangue, pela recém-formada Igreja da Cura na tentativa de curar o terrível mal do Ashen Blood. O Cálice de Loran Inferior descreve: *"Há vestígios de procedimentos médicos em partes da doente Loran. Se eram tentativas de controlar o Flagelo da Fera ou a causa da deflagração, não se sabe".*

Agora podemos juntar a peças e perceber que o que o Jogador experimenta na presente Yharnam aconteceu uma vez há muito, muito tempo, na antiquíssima Pthumeru. Pelo uso do Sangue Antigo dos Eminentes, os Pthumerianos foram capazes de ascenderem e evoluírem, e com o sangue contaminado veio o Flagelo da Fera, e possivelmente até o que seria chamado de Caçadas na era moderna de Bloodborne, junto à Lua de Sangue.

[1] Definição também encontrada em dicionários de português para o termo *sombra*.

O que nos leva de volta à Rainha.

"Quando a lua vermelha está baixa, a linha entre homem e fera se esvai. E quando os Eminentes descerem, um ventre será abençoado com uma criança." –Anotação na Mansão Byrgenwerth

O Caçador se depara com a Rainha Yharnam depois da morte de Rom, a Aranha Inexpressiva. A característica mais horripilante de imediato é a mancha de sangue sobre o seu estômago. É um momento de repugno para o Jogador, pelo menos foi para mim. Ela está no fundo do Lago Lunar, tendo aparentemente surgido do nada, fitando os céus e chorando. Ali, o Caçador vê a Lua de Sangue pela primeira vez, e ouve o choro de um recém-nascido. Na velha Pthumeru, o Flagelo da Fera devastou as terras. Deve ter sido nesse momento que sugira a Lua de Sangue, talvez pela primeira vez, e um ventre foi abençoado com uma criança. Não se sabe se Yharnam foi engravidada pelos Eminentes especificamente pelo fato de ser Rainha, ou se fora simplesmente escolhida ao acaso, mas ela bem certamente fora considerada, naquela Caçada, a potencial mãe de um Eminente. Como podemos ver pelos panos manchados de sangue em sua barriga, o nascimento não deu certo.

Pulemos centenas de anos à frente agora, aos presentes dias de Yharnam, e discutamos sobre Arianna. O Caçador encontra Arianna morando no Distrito da Catedral de Yharnam; a Mulher da Noite confunde o Caçador com um possível cliente e o manda embora dizendo-lhe que não trabalha durante as Caçadas. Uma vez que o Caçador derrota Vigária Amelia[2], ele consegue convencer Arianna a se abrigar tanto na Capela de Oedon quanto na Clínica de Iosefka. Enquanto enviá-la a Clínica encerrará as interações com ela, enviá-la à Capela possibilitará que o Caçador encontre-se e fale com ela novamente.

Uma vez que Arianna e o Caçador estão familiarizados entre si, ela faz o que faria qualquer bom yharnamita e oferece a seu novo amigo um frasco de seu sangue. Se o Caçador aceita, ele recebe o

[2] Traduzida equivocadamente como *vigário* na versão brasileira.

item Sangue de Arianna. E é com esse item que percebemos os primeiros indícios de que Arianna pode ser bem mais do que se percebe à primeira vista. *“Sangue tirado de Arianna, a dama dos prazeres do Distrito da Catedral. Um membro da Igreja saberia que o sangue de Arianna é, de fato, precisamente semelhante ao que uma vez foi proibido”.* Por que Arianna teria sangue similar a algo que foi proibido? Afinal, sangue corre como água em Yharnam; toda e qualquer pessoa compartilha e consome do sangue um dos outros. O que faz o sangue de Arianna ser especial? Vamos, por um instante, dar uma olhada no que o Protagonista encontra caso vá até as maiores profundezas do Labirinto Pthumeriano, até o fundo de Pthumeru Ihyll. É aqui que o Caçador luta contra Yharnam, Rainha de Pthumeru. Mas observe melhor enquanto você luta contra ela, ela parece estar em contenção, acorrentada. Há um pano em volta de seus olhos, cegando-a, e seus pulsos parecem algemados fortemente para restringir seus movimentos. Ela está assim por um motivo aparentemente condizente; durante a luta contra Yharnam ela se livrará de sua restrição e demonstrará um domínio sobre sangue que só pode ser definido como magia. Ela se desfaz em sangue, usando-o para percorrer distâncias, ela usa o sangue para criar cópias falsas de si, ela espirra sangue pelos dedos, ela esfaqueia seus pulsos e busto invocando lâminas de sangue que dançam pelo ar e atravessam o Caçador.

De volta à Arianna, um indivíduo não precisa de mais que uma olhada em suas características físicas para notar as similaridades entre ela e Rainha Yharnam. De onde vieram essas similaridades? De Cainhurst. O vestido de Arianna é o vestido de uma nobre de Cainhurst, alguém como a Rainha Annalise. Seus cabelos, seus longos vestidos ao chão, e sua evidente beleza são comuns entre si. O Vestido Nobre é encontrado em uma sala de quadros em Cainhurst. Há vários retratos de nobres ali, e um de uma mulher alta, num vestido cinza, usando uma coroa, segurando uma criança… Talvez Arianna seja uma descendente da Rainha Annalise, que bebera do sangue proibido da Rainha Yharnam, ou, se não a nobreza, então ela simplesmente tem

Sangue de Cainhurst em seus genes. De todo modo, seu sangue é proibido. Se o Caçador também resgatou Adella, a freira, além de Arianna, ele pode notar, quando falando com Arianna na Capela de Oedon, ao virar o ângulo da câmera um pouco para o lado, que Adella sempre se levanta de seu assento para encarar e assistir à conversa. Quando a conversa entre o Caçador e Arianna termina ela se virará imediatamente, como se não estivesse assistindo. É uma maneira brilhantemente sútil de se mostrar que Adella está de olho em Arianna, e possivelmente ciente da natureza blasfema de seu sangue.

Mas a similaridades entre Arianna e a Rainha Yharnam não terminam com apenas suas feições e roupas. O destino que caíra sobre a Rainha Yharnam cairia, séculos depois, sobre Arianna.

“Todo Eminente perde sua criança e então deseja uma substituta.”

O parto da Rainha Yharnam não foi bem-sucedido. Julgando pela grande quantidade de sangue que cobre seu abdome e a forma como encontramos-na chorando em frente à Galeria de Mergo, podemos concluir apenas que a criança não sobreviveu ao processo de nascimento. Quando a Lua de Sangue ergue-se sobre Yharnam, Arianna começa a sentir dor em seu abdome. *“Há algo de errado comigo”.* Ela se recusará a dar seu sangue novamente ao Caçador, e não terá nada a dizer até que o Caçador mate Micolash no Pesadelo de Mensis. Se o Caçador retornar ao Distrito da Catedral ele encontrará a cadeira de Arianna vazia, e um rastro de Sérum, sangue límpido, apontando para a direção da Tumba de Oedon. Seguindo o rastro de sangue, encontramos a cena, na minha opinião, mais perturbadora de todo o jogo: Arianna aos prantos, coberta de Sangue, ao lado de uma Larva Celestial que se contorce e remexe. Os resultados são... desagradáveis. Arianna enlouqueceu por completo, murmurando, chorando e gargalhando. *“Não pode ser... Isto é um pesadelo.”* A Larva não fará nada além de rastejar pateticamente aos pés dela até que o Caçador a mate. Um único ataque de qualquer

arma bastará. Da criatura morta, adquiri-se um Cordão Umbilical: *"Todo Eminente perde sua criança e então deseja uma substituta, e Oedon, o Eminente sem forma, não é diferente. E pensar que foi o sangue corrompido que iniciou esse relacionamento sobrenatural".*

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Séculos atrás, o povo Pthumeriano descobriu o Sangue Antigo e os Eminentes, utilizando o sangue para se elevar além da humanidade. Sua altura cresceu, sua força aumentou e eles adquiriram controle arcano sobre fogo e sangue. Contudo, com o Sangue Antigo vem o Flagelo da Fera. A cidade Pthumeriana de Loran foi a primeira a sucumbir ao Flagelo, enquanto a epidemia se espalhava pela população e os Pthumerianos eram infectados pelo Flagelo. E quando a linha entre fera e homem não é mais nítida, a lua vermelha surge baixa; os Eminente descerão, e um ventre será abençoado com uma criança. Rainha Yharnam estava grávida, mas todo Eminente perde sua criança.

Mas a Caçada sempre recomeçará, e assim aconteceu. A lua vermelha pairava e a linha entre fera e homem se esvaiu. E então desceram os Eminentes, um ventre foi abençoado. A filha de Rainha Annalise, Arianna, portava o sangue corrompido que iniciou uma relação sobrenatural. Mas com quem?

Isso nos leva a Oedon, o Eminente Sem Forma. A Runa Oedon Sem Forma diz: *"O Eminente Oedon, sem forma, existe apenas como uma voz e é simbolizado por essa runa. Humano ou não, o sangue que escorre é um veículo de alto grau e a essência do Eminente sem forma, Oedon. Mas Oedon, assim como seus adoradores incautos, busca sorrateiramente o sangue precioso".* De todos os Eminentes, Oedon é o mais parecido com um Deus Exterior da Mitologia de Lovecraft sobre a qual Bloodborne foi

construído. Oedon é um ser de um conceito tão absurdamente complexo que seria impossível para que a FromSoftware pelo menos o colocasse no jogo, pois descrever sua forma é algo que simplesmente os humanos não podem fazer. Oedon é também o Eminente mais intimamente associado com o Sangue, como mostram as duas runas ligadas a ele, Oedon Sem Forma e Convulsão de Oedon, que secretam um meio constante de sangue, provendo ao Caçador maneiras de recuperar ou acumular Balas de Mercúrio, que são misturadas com seu próprio sangue. Enquanto a Igreja da Cura venera diversos deuses, é provável que Oedon pertencesse a um patamar mais alto, e quiçá fosse até seu Deus Supremo. Há uma Capela inteira dedicada à adoração de Oedon, o Eminente de Sangue, em volta do qual toda a Igreja da Cura revolve.

Oedon, o Eminente Sem Forma, existe um tanto quanto literalmente em volta de todos nós. Ele está **literalmente** em todo lugar, sem forma, carregando apenas uma voz. Nesse sentido, Oedon poderia possivelmente ser referido a como o **Cosmos em si**. Micolash faz essa descoberta no Pesadelo, quando ele é achado em sua comunhão com um Eminente. Ele começa confundindo Oedon com Kos, acreditando que ele falava com o falecido Eminente do oceano: *"Ah, Kos, ou como alguns diriam, Kosm… Tu escutas nossas preces?"* No meio da luta, Micolash tem uma epifania. *"O Cosmos, é claro!"* Não é Kosm, **é Cosmos**. O Coro descobriria também essa verdade, e no fim das contas sua religião se basearia nisso por completo, como referenciado no Símbolo de Caçador do Olho Cósmico. *"Símbolo de um membro do Coro, a elite da Igreja da Cura. O olho simboliza o próprio Cosmos. O Coro teve uma epifania repentina, muito por acidente. Aqui estamos nós, com os pés plantados no chão, mas se o Cosmos estiver bem próximo, logo acima de nossas cabeças?"* Oedon é tão onipresente que certamente, mesmo que não seja um Deus no sentido judaico-cristão, são quasideuses. Isso se tornaria o mantra do Coro, sua epifania. *"O céu e o Cosmos são um só".* A jovem Igreja da Cura acreditara que os Eminentes estavam ligados à água, já que nela fora achado Kos. O Coro, entretanto,

concluiu que não era o mar que os conectava aos Eminentes, mas sim o próprio Cosmos, Oedon. Foi Oedon quem engravidou Rainha Yharnam, e foi Oedon quem engravidou Arianna.

A maior parte dos jogadores vai encontrar o choro de um bebê ao serem apresentados pela primeira vez à Lua de Sangue, após a morte de Rom, a Aranha Inexpressiva. É nesse momento que o a linha que separa o Mundo Desperto do Pesadelo começa a esvair-se. A Lua de Sangue paira baixo, a Amygdala torna-se visível, e os constantes choros de um bebê perseguirão e assombrarão o Caçador enquanto esse se esforça para entender o que está acontecendo.

Vários jogadores tem conhecimento de que é possível ver Amygdala antes que a Lua de Sangue apareça caso eles possuam pelo menos 40 de Discernimento, mas você sabia que também é possível escutar os prantos do bebê antes que Rom morra? Eu descobri isso no meu NG++[3], que escolhi iniciar com 99 de Discernimento para observar se algo seria diferente. O que eu descobri é que se o Caçador tem o Discernimento acima de 60 ele poderá escutar o choro do neném, mesmo antes do nascer da Lua de Sangue. Isso parece implicar que o bebê já existia muito antes de o Ritual de Mensis ocorrer.

Todo Eminente perde sua criança e Mergo, filho da Rainha Yharnam com um Eminente, também foi perdido. Quando encontramos a Rainha Yharnam na Terra dos Sonhos, parece que sua barriga fora rasgada aberta, uma criança arrancada de seu ventre. Mas quando encontramos ela no final do Labirinto Pthumeriano, ela claramente ainda possui uma criança em si. Ao morrer, ela dará ao Caçador a Pedra de Yharnam. Dentro dela nós vemos o contorno de um feto.

Aproximadamente um por cento das gestações são ectópicas, quando um feto começa a se desenvolver fora do útero. Dessas gravidezes, um por cento são abdominais, quando o feto começa seu desenvolvimento no abdome, e não no ventre. Quando uma gravidez desse tipo fracassa e o feto morre, ele começa a se calcificar lentamente. O feto pode ficar na mãe por anos. Em

[3] Terceiro novo jogo, segundo novo jogo *plus.*

muitos casos, o feto ficou calcificado e sólido dentro da mãe durante anos muito depois de sua morte. Esses fetos são chamados de litopédios, ou “Bebês de Pedra”. A Pedra de Yharnam é isso, o cadáver calcificado do feto de um Eminente não-nascido: Mergo.

Concebida sem vida, a única coisa que pôde ser aproveitada de Mergo foi o seu Cordão Umbilical. Adquirido com êxito na *boss fight* da Ama-de-Leite de Mergo, o cordão diz: *“Uma grande relíquia, conhecida como Cordão do Olho. Todo Eminente infante tem seu precursor no cordão umbilical. Todo Eminente perde sua criança e então deseja uma substituta. Esse cordão concedeu à Mensis audiência com Mergo, mas isso resultou na morte prematura de seus cérebros”.* Micolash testemunhou ambos o sucesso de Mestre Willem e o fracasso de Laurence. Ele viu que para ascender era necessário utilizar um Cordão do Olho, um cordão umbilical de um Eminente. Quando a Escola de Mensis tentou usar o Cordão Umbilical de Mergo para entrar em comunhão com o Mergo em pessoa, o ritual foi um enorme e terrível fracasso. Não está claro o que significa a perda de um Eminente, ou sua morte. Eles existem em um plano muito mais elevado que o nosso. Lembre-se de que mesmo que algo venha a falecer no Mundo Desperto, sua consciência pode permanecer viva no Pesadelo.

Mergo viveu no Pesadelo, possivelmente ligado de alguma forma à Ama-de-Leite, ou possivelmente se manifestou como a Ama-de-Leite em si. É provável que a Escola de Mensis tenha realizado uma conexão com Mergo utilizando seu Cordão Umbilical. Mas encontraram um conceito superior de morte tão inconcebível que o resultado foi a obliteração de suas mentes.

“Mas cuidado: Segredos são segredos por um motivo. E alguns não querem vê-los revelados. Especialmente quando os segredos são particularmente indecorosos.” –Simon, o Angustiado.

Capítulo Oito: Micolash, a Lua de Sangue, a Terra dos Sonhos e os Eminentes

"Um caçador é um caçador, mesmo em um sonho. O pesadelo se retorce e se agita incessante."

–Micolash, Anfitrião do Pesadelo

Se há alguém que podemos seguramente qualificar como 'vilão', é provavelmente Micolash. Os Eminentes são demasiado complexos e alienígenas em sua existência para que possam ser rotulados com os valores morais de 'bem' ou 'mal'; Willem muito provavelmente tentou ao máximo evitar que os eventos de Bloodborne acontecessem em primeiro lugar; as Feras não são mais criaturas racionais; Yharnam é retratada tragicamente como uma vítima das circunstâncias completamente fora do seu controle; Annalise desafiou a igreja e tentou levar seu povo a uma nova era de prosperidade; Laurence e Gehrman tentavam controlar o Flagelo; Ludwig tentou estabelecer uma organização que protegeria inocentes; Eileen mata somente Caçadores que sucumbiram à sede de sangue; a Fera Repugnante não resiste ao fato de que está tão terrivelmente afligido pelo Flagelo e seu diálogo é de partir o coração quando você entende o quão horrível é a condição dele; Maria genuinamente gostava de seus pacientes no Salão de Pesquisas e ficou devastada com a culpa por suas ações na Aldeia; Patches é meio malicioso, mas amigável; a Impostora Iosefka tenta terminar sua pesquisa, a qual ela crê que elevará e salvará a humanidade; Alfred simplesmente quer permitir que Logarius descanse em paz; Djura apenas quer proteger Antiga Yharnam; Gascoigne mata o que acredita serem monstros. Micolash, por outro lado, é loucamente insano, e parece estar perfeitamente feliz com isso.

A existência de Micolash parece ser, por si só, uma troça às custas do jogador por parte dos desenvolvedores. Nós viajamos tão longe, enfrentamos tantas coisas, lutamos tão dolorosamente em nossa busca por respostas. Quando finalmente encontramos alguém capaz de explicar o que diabos está

acontecendo, ele está totalmente varrido de doido. É como se os desenvolvedores estivessem nos provocando: "Tem certeza que você quer as respostas? Ele sabe a verdade; olhe o que lhe aconteceu". Mas antes de chegarmos em como Micolash tornou-se Anfitrião do Pesadelo e as implicações que isso acarreta, voltemos ao início e observemos Micolash e sua Escola de Mensis.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

Tudo começou em Byrgenwerth. Um grupo de estudiosos descobriu a existência dos Eminentes e o incrível poder do Sangue Antigo. Isso levaria a uma inevitável separação conforme as diferenças de ideologia levaram um grupo de estudiosos de Byrgenwerth a deixar a Academia para fundar a Igreja da Cura. Micolash era um desses estudiosos. Na luta contra ele vemo-lo usando o farrapo do uniforme de um Estudante de Byrgenwerth. A descrição do Uniforme de Estudante diz: *"Uniforme dos estudantes de Byrgenwerth, um antigo instituto de aprendizado. A Igreja da Cura tem suas raízes em Byrgenwerth, e naturalmente toma emprestado muito de seu uniforme. O foco não no conhecimento ou na meditação, mas sim na pura pretensão, certamente levaria Mestre Willem ao desespero, se ao menos ele soubesse".*

No início da Igreja da Cura o grupo operava majoritariamente em segredo. A Oficina de Gehrman serviria como a força secreta de polícia da Igreja, enquanto Micolash fundaria a Escola de Mensis, uma instituição de aprendizado para que a Igreja desse continuidade à pesquisa de Byrgenwerth. De acordo com a Chave da Catedral Superior: *"Os escalões superiores da Igreja são formados pela Escola de Mensis, com sede na Vila Invisível, e pelo Coro, que ocupa o Distrito Superior".* Essa chave é encontrada em

Yahar'gul no corpo de um membro encarcerado do Coro. Da sua nova localização secreta em Yahar'gul, a nova Escola de Mensis de Micolash seria protegida e escondida pela Igreja da Cura. As vestimentas de Yahar'gul nos dizem que: "Os caçadores de Yahar'gul servem aos fundadores da Vila, a Escola de Mensis. Caçadores apenas no nome, esses sequestradores camuflam-se com a noite ao usarem estas vestimentas". Saídos de seus enclaves secretos, os servos da Escola de Mensis se escondiam pela noite, sequestrando inocentes e trazendo-os de volta à Yahar'gul para seus experimentos. O Caçador Protagonista pode ser uma dessas vítimas de sequestro caso ele morra para o Homem do Saco, um inimigo que aparece que primeira vez após a morte da Fera Sedenta de Sangue. O Caçador também encontra e luta contra dois Caçadores de Yahar'gul, que espreitam uma casa no Distrito da Catedral, possivelmente procurando por novas vítimas. Parece, no entanto, que a Escola de Mensis se distanciou lentamente da Igreja da Cura. Enquanto Yharnamitas veneravam o Sangue Antigo e prestavam honras aos Eminentes como criaturas divinas, os cidadãos de Yahar'gul idolatravam os Eminentes diretamente. Estátuas das figuras bizarras cercam as ruas, e gigantescas capelas servem como templo para se venerar os Eminentes com forma de aranha.

Além disso, os rituais da Escola de Mensis parecem ser, direta ou indiretamente, responsáveis pela vinda da Lua de Sangue. Mas o que é a Lua de Sangue?

"Loucos labutam secretamente em rituais para chamar a lua. Revele os segredos deles." –Anotação de um Caçador falecido

"O ritual de Mensis deve ser impedido, ou nos tornaremos todos feras." –Anotação de um Caçador falecido

"Quando a lua vermelha está baixa, a linha entre homem e fera se esvai." –Anotação encontrada na Mansão Byrgenwerth

"A lua vermelha surge baixa no céu, e feras tomam conta das

ruas.” –Anotação de um Caçador Barrilete de Pólvora

“Olhe! Um céu sangue-pálido!” –Autor desconhecido

O Jogador se dará com a Lua de Sangue após a morte de Rom, a Aranha Inexpressiva. O Caçador encontra a Rainha Yharnam no fundo do Lago Lunar, surgida aparentemente do nada. Ela chora enquanto encara o céu, e quando o Caçador segue seu olhar, ele verá a sobrepujante Lua de Sangue flutuando sobre si. Depois disso, tudo muda. Esse é o momento no qual Bloodborne vai de um conto de Feras e Sangue a um conto de coisas terríveis e sobrenaturais que se passam por detrás das cortinas. Ou talvez um melhor jeito de explicar seria que **sempre** fora uma estória de coisas sobrenaturais, só que **não conseguíamos vê-las.** Diversos jogadores deixam a Capela de Oedon pela primeira vez para se depararem com um barulho alto de chiado, como o de um aspirador, vindo de trás deles. Eles se viram e fitam uma brisa peculiar que parece fluir pelo lugar. Alguns deles, como fiz eu, se aproximam para entender mais. É quando o Caçador é içado ao ar por forças invisíveis, esmagado à morte e sucumbe ao Frenesi. Se você for como eu, você seguiu em frente com a caçada. Você presumiu que aquilo não fora nada além de mais uma armadilha mortal de palhaçada do Miyazaki. O que lhe matou foi Amygdala, ou pelo menos ao que me referirei como **uma** Amygdala. Não é claro se Amygdala, chefão da Fronteira do Pesadelo, é o nome do Eminente ou de sua espécie. Entretanto o Braço de Amygdala se diz o *“braço de um pequeno Eminente Amygdala”,* e o termo Eminente é demasiado abrangente, portanto chamarei tais criaturas no plural de Amygdalae[1]. Uma vez que o Caçador executa Rom e a Lua de Sangue surge, os Amygdalae deixam de ser invisíveis; na verdade fica dolorosamente claro que eles **estiveram ali o tempo todo**.

O que nos leva à Terra dos Sonhos.

Muitos jogadores, e eu diria que a maioria deles, ficam naturalmente confusos com as palavras *Pesadelo* e *Sonho*, que se

[1] Forma plural irregular, no Latim, de Amygdala.

repetem constantemente em Bloodborne. A maior parte das pessoas não leu as obras de Lovecraft, que serviram como influência para Bloodborne; até mesmo quem chegou a ler Lovecraft normalmente apenas leu seus últimos trabalhos — reconhecidos por serem melhor escritos —, como *A Sombra de Innsmouth* ou *O Chamado de Cthulhu.* Entretanto, mais para o meio da carreira de Lovecraft, se dá o que os especialistas em Lovecraft chamam de o *Ciclo dos Sonhos*.

Para Lovecraft, o ato de sonhar era um método pelo qual seres humanos poderiam por um instante transportar a sua consciência para uma dimensão alternativa. A Terra dos Sonhos **não** é uma ilusão, é um lugar real. A Terra dos Sonhos é um lugar assim como Yharnam, Byrgenwerth, Cainhurst ou Yahar'gul. O simples fato de que o Jogador pode levar ítens da Terra dos Sonhos para o Mundo Desperto é prova de que é um lugar igualmente real. A descrição do Elixir de Chumbo afirma: "A receita para essa poção é desconhecida, mas alguns postulam que ela ganha forma apenas dentro dos pesadelos mais desesperadores".

Existem quatro lugares diferentes na Terra dos Sonhos que são visitados pelo Caçador Protagonista: A Fronteira do Pesadelo, o Edifício de Conferências, o Pesadelo do Caçador, e o Sonho do Caçador. O Sonho do Caçador é o primeiro local na Terra dos Sonhos ao qual o Caçador viaja, e dali é que viajará para as diferentes partes do mundo do jogo. O Edifício de Conferências é a segunda localidade para onde vai o Caçador. O Edifício de Conferências de Byrgenwerth foi de alguma forma distorcido e transportado à Terra dos Sonhos. O Edifício de Conferências está ligado ao Pesadelo, que consiste de ambos o Pesadelo de Mensis e a Fronteira do Pesadelo, e, julgando pelo fato de que um Gigante da Igreja é encontrado no andar de cima, é possível que a Escola de Mensis tenha se estabelecido no Edifício de Conferências do Pesadelo em algum momento. Note que quando o Caçador abre certas portas no Edifício de Conferências e transporta-se ao Pesadelo, ocorrem o mesmos efeitos visuais de quando o Caçador usa um lâmpada. A Terra dos Sonhos é um lugar que

existe paralelamente ao nosso. Ela tem suas paisagens, exatamente como nós, porém, elas funcionam conforme outras leis. Na Terra dos Sonhos o teletransporte nada mais é que um meio de transporte. A Terra dos Sonhos existe paralela ao nosso próprio Mundo Desperto. Enquanto o Mundo Desperto é de domínio da humanidade, a Terra dos Sonhos pertence aos Eminentes. Esses dois mundos existem como um reflexo um do outro.

A Fronteira do Pesadelo parece ser o reflexo do devastado território pthumeriano de Loran, como evidenciado pela presença das Feras Prateadas ali, e pelo fato de que Amygdala dá ao Jogador o Cálice da Doente Loran. O Pesadelo do Caçador parece ser o reflexo da própria cidade de Yharnam. O Sonho do Caçador é obviamente a Oficina abandonada de Gehrman. São lugares similares aos seus equivalentes no Mundo Desperto, mas um pouco diferentes.

Considere olhar para um espelho, analisando seu reflexo. Você faz isso por uma hora e, pelo menor dos instantes, você vê algo atrás do seu reflexo. Virando-se para trás, espantado, você vê que não há nada lá. Se voltando ao espelho novamente, a figura não está mais lá. O que você viu foi apenas uma minúscula falha no véu que separa os dois mundos, o Mundo Desperto e a Terra dos Sonhos. A figura, é claro, ainda está atrás de você. Ela existe em um plano de realidade paralelo ao seu, acima do seu. Talvez a figura tenha ficado curiosa e quis entender mais, e mostrando seu interesse fez-se visível apenas pelo mais breve momento.

"Olhe! Um céu sangue-pálido!" Essa mensagem pode ser encontrada anteriormente à morte de Rom, um tanto quanto de forma confusa. Se olharmos para o céu, não há nada fora do comum. A mensagem, porém, permanece lá após a morte de Rom. Ao olharmos para o céu, a Lua de Sangue se revela em todo seu esplendor. É óbvio que a mensagem estava lá antes, porque a Lua de Sangue estava lá o tempo todo, **nós é que não conseguíamos vê-la**.

Isso é o que o discernimento nos permite fazer. Com *quarenta de* discernimento o Caçador é capaz de enxergar os Amygdalae

no Distrito da Catedral até mesmo antes da morte de Rom. Com *cinquenta de* discernimento, a música-tema do Sonho é trocada para o tema que toca após a morte de Rom, até mesmo antes da sua morte. Com *sessenta de* discernimento o Caçador será capaz de escutar o bebê chorando quando estiver perto de Arianna, até mesmo antes da morte de Rom. Existe um tema aqui. Discernimento nos permite vislumbrar o reino paralelo ao nosso e ver o que reside além da percepção humana. Após a morte de Rom, o véu que separa os mundo colapsa por completo. O Discernimento não é mais necessário; a Lua de Sangue surge, os Amygdalae estão visíveis; o bebê que chora é ouvido constantemente. Os cidadãos de Yharnam são levados à insanidade quando são forçados a entender as profundezas de sua realidade. O simples olhar para um Eminente é o suficiente para enlouquecer alguém, quanto mais o conhecimento perverso de que eles espreitaram-no por toda a sua vida, sempre assistindo. Mas como tudo isso se conecta? Como Micolash invoca a Lua de Sangue? Por que ele está no Pesadelo? Por que ele é o Anfitrião?

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidencias evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, use entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

A Escola de Mensis foi criada para continuar o estudo sobre os Eminentes começado em Byrgenwerth. Micolash respondia a Laurence e à Igreja da Cura e em retorno eles mantinham a existência da Escola em segredo. Após a purga da Antiga Yharnam, o sigilo não se fazia mais necessário e o Coro foi formado para estudar o Sangue Antigo dos Eminentes e Ebrietas. Inicialmente, Micolash e o Coro cooperavam entre si, como evidenciado pelo Augúrio de Ebrietas utilizado por Micolash. Entretanto os experimentos de Micolash e os rituais da Escola de Mensis se tornavam mais perversos a cada momento. Micolash

passou a sequestrar Caçadores, provavelmente para o desgosto de Ludwig. É até possível encontrar um cadáver de um membro do Coro acorrentado e aprisionado dentro de Yahar'gul, sugerindo que Micolash e os alunos de Mensis haviam crescido em audácia ao encontrarem-se tão perto da Verdade Arcana. Em resposta a isso, o Coro enviou um homem chamado Edgar para se infiltrar na Escola de Mensis e descobrir o que estava acontecendo, fazendo com que a Escola passasse a esconder suas pesquisas do Coro. Sabemos muito pouco sobre Edgar; ele é encontrado no Pesadelo de Mensis e veste um Uniforme de Estudante, empunhando a Lâmina Sagrada e o Rosmarinus. O Guia Oficial apenas se refere a ele como Edgar, Inteligência do Coro. Edgar viajou à Escola de Mensis para descobrir que os alunos agora cultuavam os Eminentes como deuses literais, os Amygdalae em particular.

As motivações dos Amygdalae são desconhecidas. É claro que esses quasideuses poderiam mandar Yharnam voando ao chão se quisessem. As armas dos mortais perdem o sentido se comparadas aos Eminentes. É estranho na verdade, como eles se mostram tão ociosos e passivos enquanto assistem os humanos passarem, eventualmente se abaixando para agarrar um em sua curiosidade. Os Amygdalae aparecem apenas em locais de adoração. Um é encontrado envolvendo a Capela de Oedon, um outro na igreja abandonada que servira de porta de entrada para Yahar'gul. O Amygdala contra o qual o Jogador luta está localizado no que parece ser uma grande catedral, onde os antigos Pthumerianos provavelmente veneravam os Eminentes. Considere a descrição da Runa Lua: *"Uma transcrição de 'lua', como pronunciado pelos Eminentes que habitam o pesadelo. Os Eminentes que habitam o pesadelo são solidários em espírito, e muitas vezes respondem quando chamados".* Talvez isso explique porque os Amygdalae que vivem no Pesadelo congregam em volta desses locais de adoração. Talvez eles escutem as esperanças e orações dos seres humanos. Em Yahar'gul, no entanto, os Amygdalae estão **em todo lugar**.

Enquanto Micolash e a Escola de Mensis se aproximavam da

Verdade Arcana, eles atraíram mais e mais Eminentes, como uma chama atrai mariposas. Seu ritual final, contudo, seria seu fim. De alguma forma Micolash tomou posse de um dos Cordões Umbilicais dos Eminentes. Especificamente o Cordão Umbilical de Mergo. Aqui estava a evidência que eles precisavam, o Cordão de um verdadeiro Eminente: Mergo, filho (ou filha) de Yharnam e Oedon. Com os resultados de sua pesquisa e o Cordão do Olho à sua disposição, Micolash e os alunos de Mensis tentariam a ascensão ao patamar de divindade, exatamente como Rom e Willem fizeram com o Cordão do Órfão. Micolash envolveria seu cérebro com olhos. A descrição do Cordão: *"Todo Eminente perde sua criança e então deseja uma substituta. Esse cordão concedeu à Mensis audiência com Mergo, mas isso resultou na morte prematura de seus cérebros".* Mergo estava morto. Mergo morrera prematuramente, na verdade há milênios, na antiga Pthumeru. Não fica claro o que significa para um Eminente estar *morto*, ou se ao menos podem morrer. Quando a Escola de Mensis entrou em comunhão com o Eminente falecido, foi o fim de Yahar'gul. O véu entre os dois mundos foi rasgado; as Mulheres do Sino trouxeram os mortos à vida; os cidadãos que fugiam da carnificina foram petrificados, fixados permanentemente nas paredes que tanto tentaram escalar para a liberdade. Os diversos caixões que cobriam as ruas se abriram violentamente, membros de corpos fundindo-se em massas de carne e ossos que aderiram-se entre si e atacaram os Sequestradores, matando-os.

Mensis foi sugada para dentro do Pesadelo, e este foi escancarado. Micolash e seus alunos estavam mortos, mas suas consciências puxadas para baixo, para o Pesadelo. Poucos sobreviveram a essa transição, sendo os dois únicos sobre quem sabemos Micolash e Edgar. Micolash foi levado para a Terra dos Sonhos, especificamente para o Pesadelo. Edgar provavelmente sobreviveu devido ao fato de que ele não usava uma Cela de Mensis e, portanto, não participou do ritual, enquanto o caso de Micolash é um tanto especial. O corpo de Micolash, ainda em Yahar'gul, providenciou um portal. Exatamente como as diversas lâmpadas por Yharnam providenciaram portais para o

Sonho do Caçador, o cadáver de Micolash, o Anfitrião do Pesadelo, providenciaria um portal para o Pesadelo. O Pesadelo, como discutimos, aparenta ser um reflexo da cidade pthumeriana de Loran. Se esse for o caso, talvez Loran tenha sido o local da tentativa do parto de Mergo. No topo da Galeria de Mergo, o castelo que o Caçador sobe, encontramos a Rainha Yharnam chorando. Se seguirmos seu olhar, ascendemos ao topo do castelo onde lutamos contra a Ama-de-Leite de Mergo. Historicamente, uma Ama-de-Leite era tipicamente uma mulher que amamentava uma criança pequena se a mãe, qual seja a razão, não pudesse fazê-lo. Enquanto lutamos contra ela, a *Lullaby of Mergo*[2], uma melodia assombrosa, toca pela área. Talvez a Ama-de-Leite fosse uma Eminente invocada por Yharnam para cuidar de sua futura criança, ou talvez a Ama-de-Leite fora criada como alguma forma de manifestação da consciência de Mergo. De qualquer forma, a Ama-de-Leite é um Eminente totalmente desenvolvido. Ela sangra vermelho como os Amygdalae, o Órfão, e a Presença da Lua, em vez do fluido claro expelido pelos Semelhantes. Ela é a força dominante que comanda o Pesadelo, do topo da Galeria de Mergo, e algo peculiar ocorre ao derrotá-la. Na versão brasileira de Bloodborne, o texto em azul **PRESA ABATIDA** acompanha uma *boss fight* vitoriosa. Em japonês, o texto em azul é **VOCÊ CAÇOU**. Mas em ambas as versões, matar a Ama-de-Leite de Mergo fará com que apareça na tela o texto em vermelho **PESADELO ELIMINADO**[3]. Eu fiquei um tanto quanto confuso quando eu vi isso pela primeira vez. Pense no *slogan* de Bloodborne: Cace seus Pesadelos. Pausemos por um momento e olhemos para os quatro Eminentes completamente desenvolvidos: A Ama-de-Leite, a Amygdala, o Órfão e a Presença da Lua. Dos quatro, Amygdala é o único que não mostra a mensagem **PESADELO ELIMINADO**. A Ama-de-Leite, o Órfão e a Presença da Lua são os três únicos inimigos no jogo que fazem essa mensagem aparecer na tela.

---

[2] *Canção de ninar de Mergo,* em tradução livre.

[3] Em inglês, respectivamente: *Pray Slaughtered*; *You Hunted; e Nightmare Slain.*

Isso me intrigou por um bom, bom tempo, até que eu cheguei a uma conclusão até simples: Amygdala não morre. Mesmo após matar o que fica na Fronteira do Pesadelo, os outros Amygdalae continuam vivos. O Caçador até mata outro Amygdala no Labirinto Pthumeriano. Talvez os Amygdalae não sejam seres individuais de uma espécie no final das contas, e sim um **único Eminente**. Até por que, Patches fala com o Amygdala que te agarra no Distrito da Catedral como se fosse o Amygdala em si. Eu só pensei nisso depois de lutar com a Ama-de-Leite no NG+ e perceber que ela aparentemente cria um clone perfeito de si, usando-o para me combater. Os Eminentes existem num patamar muito além da nossa compreensão, quem garante que eles não podem estar em diversos locais ao mesmo tempo? Nas profundezas da Grande Isz o Caçador até mesmo luta contra Ebrietas uma segunda vez, a qual parece ter lá estado o tempo todo. Qualquer que seja o mistério por trás da mensagem do Pesadelo Eliminado, executar a Ama-de-Leite finda a consciência de Mergo e termina de vez o Ritual de Mensis.

Contudo, o ritual não fora um **completo** fracasso. A ascensão funcionou de um certo modo. Um novo Eminente fora formado das mentes prematuramente mortas dos alunos de Mensis: o Cérebro de Mensis. A Corda Viva nos diz: *"O cérebro imenso que Mensis recuperou do pesadelo tinha, de fato, seu interior coberto de olhos, mas eles eram do tipo maléfico, e o cérebro em si estava pútrido. Ainda assim, ele foi um Eminente legítimo, e deixou uma relíquia. Uma relíquia viva, aliás, algo de fato precioso".* O Cérebro de Mensis é um Eminente indefeso, cuja única verdadeira força era a insanidade que causava nos que o viam. O Cérebro de Mensis está suspenso na Galeria de Mergo, servindo como uma arma viva que atacaria invasores. Se o Caçador encontra o caminho para uma alavanca, acessível depois de enfrentar algumas Lanternas Invernais, ele pode soltar as correntes que prendem o Cérebro de Mensis, jogando-o no abismo. Ao voltar à base da Galeria o Jogador encontrará um novo elevador que o levará ao caído e indefeso Eminente.

É meio triste na verdade. Quando encontrei o Cérebro de

Mensis pela primeira vez, tremendo, uma massa de entranhas cerebrais e olhos que me fitava enquanto eu andava de um lado para o outro, eu não tinha muita certeza sobre o que fazer. Devo matá-lo? Certamente ele não era agressivo, estava somente parado ali e claramente não tinha como se defender. Eu decidi fazer o que se tornara um hábito para mim toda vez que eu encontrava algo ligado aos Eminentes: Eu coloquei a Cela de Mensis e iniciei o gesto Fazer Contato. A Cela de Mensis é descrita como: *"Esta gaiola hexagonal de ferro insinua seus métodos estranhos. A gaiola é um dispositivo que restringe a auto-determinação permitindo que se enxergue o mundo profano pelo que de fato ele é. Ela também serve como uma antena que facilita o contato com os Eminentes dos sonhos. Mas para quem olhe, a gaiola de ferro aparenta ser precisamente aquilo que os rendeu seu pesadelo angustiante".*

Eu descobri cedo que a Boneca responderia a gestos, me levando a acreditar que havia outros que também o fariam. Assim como todo mundo, eu esperava achar algum segredo em algum lugar. Até então eu não havia tido sucesso algum. Não importava onde eu usasse a Cela de Mensis ou para quem eu fizesse o Fazer Contato, nada acontecia. Então eu fiquei ali, como um idiota, enquanto o meu Caçador ficava de pé com seus braços esticados na frente do Cérebro de Mensis. Eu sabia por experiência que uma hora o Caçador mudaria a posição, e eu havia passado a esperar isso acontecer antes de continuar com o que eu fazia anteriormente. Para minha completa surpresa, um item apareceu no meu inventário. Era a Runa Lua, a mais poderosa que eu tinha encontrado. *"Os Eminentes que habitam o pesadelo são solidários em espírito, e respondem quando chamados."* Foi quando eu me senti legitimamente mal por aquela **coisa** na minha frente. Eu decidi matá-la. Talvez o fato de que ele me deu a Runa Lua, uma Runa que dá mais Ecos de Sangue quando mata-se inimigos, era algum tipo de pedido para que eu o tirasse de sua miséria. Eu fui recompensado com a Corda Viva, um item pelo qual eu ansiava fazia algum tempo, já que era necessário para acessar Pthumeru Ihyll.

Mais tarde eu descobriria na internet que a Cela de Mensis não era necessária e que Fazer Contato bastava. Para minha surpresa eu leria que ninguém achou uso algum para a Cela de Mensis. Nada? Sério? Nenhum segredo é desbloqueado por um item que parece tão **obviamente** inserido ali para isso? Talvez a Cela não faça nada de fato. Talvez, em sua loucura, as ilusões dos Alunos de Mensis se convenceram de que ela funcionava, mesmo que ela nada fizesse. Sua loucura, afinal, era o que os mandaria para o seu angustiante pesadelo.

"Conceda-nos olhos, conceda-nos olhos. Crave olhos em nossos cérebros, purificando-nos de nossa idiotia bestial."
–Micolash, Anfitrião do Pesadelo

Capítulo Nove: Laurence, Gehrman e a Marca do Caçador

"Busque o sangue antigo. Rezemos… desejemos… partilhar em comunhão. Partilhemos em comunhão… e deleitemo-nos no sangue antigo. Nossa sede por sangue nos sacia, acalma nossos medos. Busque o sangue antigo… porém, cuidado com a fragilidade humana. Suas vontades são frágeis, suas mentes imaturas. As feras imundas oferecerão o néctar e atrairão os humildes para as profundezas. Continue ciente da fragilidade dos homens. Suas vontades são frágeis, suas mentes imaturas. Se não fosse pelo medo, a morte não seria panteada."

–Vigária Amelia

Laurence e Gehrman. Juntos, eles mudariam o mundo. Quem foram originalmente, e como caíram em desgraça? O que aconteceu com Laurence, e como Gehrman ficou vinculado ao Sonho do Caçador? Quando vemos agora o que se tornou sua instituição, podemos apenas imaginar o que sonharam os dois. Queriam eles um mundo melhor? Queriam eles poder para si? Talvez fossem simplesmente loucos, apenas por curiosidade científica nessa busca, massacrando os inocentes em seu caminho. Nesse penúltimo capítulo examinaremos o destino desses dois indivíduos, e as consequências de seus atos.

Primeiramente, irei utilizar apenas informações e evidências que possam ser encontradas dentro do jogo. Guardarei minhas interpretações e crenças pessoais para o final, para que você possa tirar suas próprias conclusões sobre as evidências apresentadas.

O Protagonista acorda em um mundo de horror, assim como acorda o Jogador. Eles não têm respostas, eles não têm ao menos perguntas de verdade para fazer. O mundo é confuso, assustador e punitivo. De fato, se o Caçador estivesse sozinho, é provável que não fosse a lugar algum. Mas o Caçador não está sozinho.

"Ah-há, você deve ser o novo caçador. Bem-vindo ao Sonho do Caçador. Este será o seu novo lar, por enquanto. Eu sou… Gehrman, amigo de vocês, caçadores. Você deve estar com a cabeça confusa agora, mas não pense muito nisso. Vá lá fora e mate algumas feras. É para o seu próprio bem."

–Gehrman, o Primeiro Caçador

Gehrman providencia ao Caçador um lar e uma oficina. Do Sonho do Caçador, Gehrman providenciará ao Caçador um pouco de conforto e um tanto de orientação. Mas quem é Gehrman? De onde vem e por que está aqui? De acordo com a Boneca: *"Ele foi um caçador há muito, muito tempo, mas agora apenas os aconselha. Ele é obscuro e invisível no mundo dos sonhos. Ainda assim, continua aqui, neste sonho".*

Gehrman foi o Primeiro Caçador, e todas as técnicas de caça moderna foram desenvolvidas a partir dele. Um tema central de Gehrman é misericórdia, o que ele concede àqueles que ele mata no Sonho, como insinuado por sua Lâmina de Sepultamento: *"Arma de truque usada por Gehrman, o Primeiro Caçador. Uma obra-prima que definiu toda variedade de armas fabricadas na oficina. Sua lâmina é forjada com siderita, supostamente caída do céu. Gehrman de certo via a Caçada como hino de despedida, desejando somente que sua presa descansasse em paz, nunca mais despertando em outro pesadelo angustiante".*

Ele também criou a Boneca, baseando-se na aparência de sua falecida aprendiz Maria. De dentro do Sonho do Caçador, Gehrman e a Boneca guiam os Caçadores Sangues-pálidos em seu trabalho. Gehrman era também, como sabemos, um conhecido de Laurence.

"Ó, Laurence… Por que demoras tanto… Estou velho demais, pouco útil agora, eu temo…"

Nosso primeiro encontro com Laurence é ao descobrir seu crânio na Grande Catedral, após derrotar Vigária Amélia. Aqui assistimos uma memória em que Laurence revela a Mestre

Willem que estava deixando a universidade. Descobrimos pelo Crânio de Laurence, encontrado no Pesadelo, que este é o: *"Crânio de Laurence, primeiro vigário da Igreja da Cura. Na verdade, ele se tornou a primeira fera clerical, e seu crânio humano existe somente no interior do Pesadelo. O crânio é um símbolo do Passado de Laurence e do que ele não conseguiu proteger. Seu destino é buscar seu crânio; porém, mesmo que o encontrasse, jamais poderia restaurar suas memórias".* O crânio humano aparenta ser um objeto puramente simbólico, criado no Pesadelo, enquanto o crânio de Laurence do Mundo Desperto é encontrado na Grande Catedral. Na entrevista de Miyazaki para a FuturePress ele enfatiza que *"o crânio [de Laurence] serviu como o início da Igreja da Cura em si, mas tomou a forma de uma fera retorcida".*

Laurence, portanto, foi o fundador da Igreja da Cura, tendo deixado Byrgenwerth após as divergências em filosofia com Mestre Willem. Laurence e Gehrman representam as duas partes de um mistério. O que aconteceu com eles? Como as coisas ficaram do jeito com qual as encontramos quando entramos no jogo?

O que se segue é puramente a minha própria interpretação e crença baseada nas evidencias evidências que eu coletei. Não considere nada disso como fatos sólidos. Pelo contrário, use entenda isso como a minha interpretação, para que você possa encontrar a sua própria crença.

Laurence foi o Primeiro Vigário; Gehrman o Primeiro Caçador. Sua história, como muito em Bloodborne, começa em Byrgenwerth. Já estabelecemos que Gehrman foi um associado de ambos Laurence e Mestre Willem. Gehrman pode ter sido um estudante de Byrgenwerth, ou, julgando pela sua proficiência em combate e aptidão na fabricação de armas e afins, ele pode ter sido um ajudante geral da academia, um zelador ou um guarda-costas. Mas com a descoberta do Sangue Antigo, Laurence iria liderar uma parte dos Eruditos de Byrgenwerth a formar a Igreja

da Cura, separando-se da Universidade. Gehrman, o amigo mais próximo de Laurence, se juntaria a ele. Laurence e Gehrman acreditavam que a humanidade podia alcançar sua nova evolução pelo uso do Sangue Antigo, como escrito na Runa Metamorfose: *"A descoberta do Sangue tornou o sonho de evolução uma realidade. A metamorfose e os excessos e desvios que se seguiram foram apenas o início".* Foi ali, contudo, que Laurence e Gehrman fariam uma descoberta terrível. Embora o Sangue Antigo conseguisse de fato curar qualquer doença, aqueles que passaram pelo Sacerdócio tornavam-se passíveis de sofrer de uma nova e terrível doença conhecida apenas como o Flagelo da Fera. Aqueles que sucumbiram ao sangue contaminado sofriam de uma forma de Licantropia. Seus pelos alongados, seus dentes afiados, seu tamanho e força aumentados, e tornavam-se violentos e irracionais. Os homens e mulheres que sucumbiram ao Flagelo se tornaram Feras. Mas Laurence não poderia parar com a sua pesquisa. Sacrifícios teriam de ser feitos. Todos que seguiam os passos de Willem sabiam que evolução requer coragem. Uma nota encontrada no Edifício de Conferências do Pesadelo diz: *"Mestre Willem estava certo. Evolução sem coragem será a ruína da nossa raça".* E então o trabalho de Laurence continuaria.

Enquanto Laurence formou a Igreja, Gehrman formou a Oficina. Uma instituição secreta, a Oficina iria treinar grupos de indivíduos para caçar e matar Feras. A Veste de Caçador nos diz: *"Uma boa peça de traje de caçador que proporciona defesa estável a quem enfrenta a ameaça das feras em Yharnam. Permite seguir as feras sem ser notado, sob o manto da noite".* A Oficina agia como um grupo secreto que limpava as bagunças da florescente Igreja. Eles caçavam aqueles que se transformassem e executavam-nos antes que o pânico se alastrasse por Yharnam.

É possível que Laurence e Gehrman, sabendo da existência dos Eminentes, também tivessem descoberto a terrível natureza da Presença da Lua, e a fonte do Flagelo como sendo a Presença da Lua Sangue-pálida. Eles tentaram encontrar alguma maneira de derrotar a Presença da Lua, um anticorpo que seria forte o

suficiente, algum jeito de conter o Flagelo da Fera. Eles falharam. Laurence e Gehrman envelheceram, a Oficina foi selada e Gehrman se tornou prisioneiro da Presença da Lua. Na sua tentativa de libertar seu mais próximo amigo, Laurence levou suas pesquisas ao limite. O Flagelo tinha de ser contido, independente do custo.

O Sangue Pálido foi introduzido à Antiga Yharnam, e a pesquisa intensificada. As feras foram estudadas por Laurence e sua Igreja, até mesmo quando os corpos se empilhavam nas ruas e a cidade estava coberta de sangue. Os incontáveis experimentos de Laurence resultaram numa descoberta, toda sua pesquisa culminou numa maneira de dar um fim ao Flagelo da Fera e controlá-lo de uma vez por todas: O Abraço da Fera.

"Após repetidos experimentos de controle do Flagelo da Fera, a gentil runa 'Abraço' foi descoberta. Quando sua implementação falhou, o 'Abraço' se tornou uma runa proibida, mas esse conhecimento se tornou uma das bases da Igreja da Cura."

Na Grande Catedral da Igreja da Cura, o Primeiro Vigário pôs o Abraço em sua memória, uma Runa de Juramento marcada em sua mente. Com isso ele iria tomar controle sobre o Flagelo, dar um fim às Caçadas, dominar o Sangue Antigo, orientar a humanidade ao próximo estágio da evolução humana, e libertar seu melhor amigo do controle dos Eminentes. Era pra isso que tudo havia acontecido. Todas as vítimas mortas, todos os crimes horrendos, deixar Byrgenwerth, explorar o Labirinto, fundar a Igreja da Cura; tudo em sua vida ocorrera com esse objetivo. Tudo levaria a esse momento; por isso, tudo teria valido. Mas não estava destinado a ser assim.

"O crânio é um símbolo do Passado de Laurence e do que ele não conseguiu proteger."

Naquele dia, a Igreja da Cura mudou para sempre. Laurence se tornou a primeira Fera Clerical, uma criatura como nunca antes vista pela Igreja. Não era apenas uma pessoa que desenvolveu os caninos e pelos, era um verdadeiro monstro. É possível que o

Assassino da Igreja Brador tenha sido quem primeiro encontrou Laurence. O Testemunho de Brador, o escalpo de uma Fera Clerical, nos diz: *"O escalpo de uma horrível fera clerical, indicando que o caçador Brador, um assassino da Igreja da Cura, matou um compatriota. Subsequentemente, ele vestiu o escalpo de seu próprio aliado e se escondeu nas profundezas de uma cela. A Igreja forneceu a ele um único sino silencioso de morte, para garantir que seus segredos fossem mantidos".* Brador matou Laurence, e ao fazer isso enlouqueceu. Ele esfolou o corpo, embebeu suas roupas com o sangue do Vigário caído, arrancou a cabeça do corpo, e retirou seu escalpo. Quando ele foi encontrado, ele estava encharcado de sangue e entranhas, sua Sangradora mergulhada em Frenesi.

"Nada muda, essa é a natureza dos homens…" –Brador

Brador e seu Testemunho ao fracasso da Igreja da Cura foram trancafiados. E toda e qualquer pesquisa sobre o controle do Flagelo da Fera imediatamente interrompida, e dada como proibida. As Runas Marca de Garra e Fera, assim como as Pílulas de Sangue de Fera, entraram para lista negra da Igreja da Cura. Com a morte de Laurence, a Igreja formou um dos pilares de sua filosofia. O Flagelo não pode ser controlado; ele deve ser destruído.

Quanto a Laurence, sua consciência foi puxada para o Pesadelo. Talvez ele tenha sido amaldiçoado a queimar por toda eternidade, como penitência pelas chamas que tomaram a Antiga Yharnam, uma mente brilhante perdida para a loucura.

E agora temos a primeira metade de nosso quadro. Mas e quanto a Gehrman?

Apesar de Gehrman não ter sido afetado tão profundamente pelos eventos do Massacre da Aldeia quanto Maria, aquilo ainda o afetou. Ele também foi vítima da maldição do Parasita de Kos, e tinha terríveis sonhos por conta disso. Derrotando o Órfão, a Boneca mencionará que Gehrman está dormindo com uma tranquilidade incomum, pois usualmente tem dificuldades com

seu sono. De qualquer modo, Gehrman apoiou Laurence na criação da Igreja da Cura e fundou a Oficina, treinando os Primeiros Caçadores na arte de matar feras. Mas enquanto o Massacre da Aldeia não o afetasse tanto, a morte de Maria o destruiria.

De acordo com as vestes de caçador de Maria, Gehrman tinha uma "mania curiosa" ligada a ela, uma sobre a qual ela não tinha conhecimento. Maria admirava Gehrman grandemente, mas não é claro se a relação de Mestre e Aprendiz dividia espaço com um relacionamento romântico, ou se os sentimentos de Gehrman para com Maria não fossem correspondidos. Seja o caso que for, a morte dela o arruinou. Após derrotar Maria na Torre do Relógio Astral, encontramos seu caixão diretamente atrás de sua cadeira. Descansando sobre a tampa do caixão, flores de sangue frio, as mesmas encontradas no jardim de Gehrman no Sonho do Caçador. Chegando a depressão em espirais descendentes após a morte de sua mais importante aluna, Gehrman fechou a Oficina, e se afastou do mundo em isolamento.

Em sua crescente insanidade, Gehrman fez uma boneca. Habilidoso como ele era, a boneca foi confeccionada com uma perfeição exemplar. O Ornamento de Cabelo nos diz: *"Embora tenha sido perdido há muito tempo, ainda é possível notar sinais do cuidado com que esse ornamento elegante foi mantido".* Isso indica que Gehrman manteve para si essa única lembrança de Maria, guardando aquilo como um tesouro e desenhando sua boneca inspirado por ela. Terrivelmente solitário e desiludido, ele não queria nada além de ter Maria de volta. Foi quando alguém notou a pobre mania de Gehrman, já nos lembra a Runa Lua: Os Eminentes são solidários em espírito.

Gehrman daria tudo para ter Maria de volta. E foi ali que Gehrman foi vinculado ao sonho, e a Marca do Caçador gravada em sua mente.

"Runa, suspensa de cabeça para baixo, gravada na mente. Símbolo de um Caçador." –Marca do Caçador

O que é a Marca do Caçador? Em termos de jogabilidade, ela funciona como o *Nexial Binding* de Demon's Souls ou o *Darksign* de Dark Souls. Mas... o que é ela de verdade? Sua descrição a chama de runa, mas ela não é inserida em nossa memória como as Runas de Caryll. Runas, como sabemos, são as expressões dos Eminentes transformadas em símbolos que representam tais expressões, de maneira compreensível às mentes humana. Se pensarmos que esses símbolos representam palavras de uma língua, podemos então concluir que a Marca do Caçador é, literalmente, a palavra dos Eminentes para Caçador, já que o mesmo símbolo é encontrado na Runa Caçador da própria Caryll. A voz de um Eminente, gravada na mente de alguém. O símbolo de um Caçador.

Caçador

Essa palavra, marcada na mente de alguém, é o que faz desse alguém um Caçador. E não qualquer caçador, mas um caçador especial: Um Caçador Sangue-pálido, um caçador vinculado a Terra dos Sonhos. Essa Runa é o que faz alguém imortal, fadado a caçar e caçar e caçar até que seja libertado. Como jogadores nós temos essa Marca em nossa mente. Não importa quantas vezes morramos, nós acordamos novamente. Caiamos de um penhasco; sejamos divididos em dois ou queimados à morte; morramos de Frenesi ou esmagados por um monstro; nós morremos e morremos e morremos e morremos e morremos e ainda assim acordamos novamente. Até se nos matarmos com a Chikage, ou a Roda, ou o Apito, ou a Sangradora, nós acordamos mais uma vez. Só existe uma saída para alguém marcado pela Marca do Caçador. Ser morto por um outro Caçador marcado.

Com Gehrman estabelecido em seu novo lar no Sonho do Caçador, ele se encontrou algemado e acorrentado. Não havia saída para Gehrman, o Primeiro Caçador. Preso em um inferno vivo, incapaz de morrer, incapaz de lhe ser concedida misericórdia, Gehrman guiou os Caçadores Sangues-pálidos. Quando as suas Caçadas terminavam, Gehrman os mataria,

libertando-os da deplorável e tormentosa existência em vida eterna. Ele os concederia misericórdia. Mas de onde vem a Marca do Caçador?

Assim que o Jogador recebe a primeira transfusão de sangue, eles são atacados por uma fera. Mas a fera se transforma em chamas e os Mensageiros aparecem, engatinhando por cima do caçador. Nesse ponto, **alguma coisa** toma nota do Jogador. Algo lhe perscrutou, de cima, e disse uma única palavra.

Caçador

Com essa expressão, ele renasce. Sua vida antes da transfusão fora irrelevante. Agora ele é uma arma. Ele acorda em um novo mundo, um novo pesadelo. Ele acorda numa Caçada.

Capítulo Dez: A Caçada do Sangue-pálido

"Agora, vamos começar a transfusão. Ah, não se preocupe. Aconteça o que acontecer... você pode pensar que foi apenas um sonho ruim..."

–Sacerdote do Sangue

Normalmente essa é parte na qual eu lhe digo que vou usar nada além de fatos e evidências, e guardar toda minha especulação para o final. Mas não dá para fazer isso aqui, dá? Ao invés disso, considere que tudo que escrevi até aqui foram as provas que juntamos. Eu tentarei ser o mais factual possível e irei certamente tentar deixar de lado o máximo de especulação que eu conseguir. Mas pelo propósito dessa análise, considere esse capítulo puramente a minha interpretação do impossivelmente complexo final de Bloodborne. Use isso para o que quiser. Aceite como fato, desconsidere como sendo *tolice*, ou use como base para suas próprias teorias. Eu peço, entretanto, que você leia até o final antes de comentar, porque esse é, sendo o último, o mais confuso e mais especulativo capítulo da minha análise. O que quer que você escolha fazer, use sua mente para pensar. Mestre Willem iria lembrá-lo de que basear-se puramente em pretensão leva apenas ao desespero.

A Presença da Lua, o chefão final secreto do jogo. De todos os seres e eventos notáveis de Bloodborne, esse é o mais misterioso. A Presença da Lua fez com que muitos jogadores se despedissem de Bloodborne com um sentimento de desconforto, quando eles chegaram tão perto da Verdade, mas ainda assim estavam ainda tão longe. O Caçador encontra a Presença da Lua caso recuse a proposta de misericórdia de Gehrman. A Presença da Lua descende da própria Lua de Sangue, até seu nome insinua com clareza sua conexão com a Lua de Sangue. Como sabemos, a Lua de Sangue nasce quando a diferença entre homem e fera se esvai. Quando humanos sucumbem ao Flagelo da Fera, a Lua de Sangue surge... Ou talvez seja o contrário. Talvez seja o nascer da Lua de Sangue que faz com que os infectados pelo Flagelo se

tornem Feras. No começo do jogo, encontramos uma anotação na parte de trás do Sonho do Caçador, presumivelmente para o Caçador: *"Para escapar desse aterrorizante sonho de caçador, impeça a fonte de difusão do Flagelo da Fera".* Agora, relembrando-nos das palavras de Gehrman para o Caçador após a morte de Padre Gascoigne: *"A lua se aproxima. A Caçada será longa esta noite".* A Lua de Sangue, ou melhor, a Presença da Lua, é a origem do Flagelo.

A Fera existe dentro do Homem, ela sempre esteve lá. A Erudita Caryll foi a primeira a descobrir isso durante sua comunhão com os Eminentes. De acordo com a Runa Marca da Garra: *"A 'Marca da Garra' é um impulso para buscar o calor do sangue, como uma fera. Ela fortalece ataques viscerais, uma das técnicas mais sombrias dos caçadores. Embora a diferença seja sutil, a mestre de runas Caryll descreve a 'Fera' como um instinto horrível e indesejável nas profundezas dos corações dos homens, enquanto a 'Marca de Garra' é um convite atraente para aceitar essa mesma natureza".* Mas somente pelos trabalhos de uma figura misteriosa conhecida como Izzy Irreverente as teorias de Caryll seriam colocadas à prova. Sua arma de escolha, a Garra de Fera, diz: *"À medida que a carne é esfolada e o sangue esguichado, a fera interna desperta e, nesse momento, o usuário sente uma oscilação de força e um devaneio febril".* Porém, enquanto a Garra de Izzy já é notória, mais assombroso ainda é a ferramenta que ele projetou, chamada de Rugido de Fera: *"Pegue emprestado a força das terríveis feras negras mortas-vivas, ainda que apenas por um momento, para afastar inimigos ao redor com a energia de uma fera estrondosa. O som indescritível é emitido com as próprias cordas vocais do conjurador, o que deixa a pergunta: Que coisas terríveis se escondem nas profundezas das carcaças dos homens? ".*

Existe na humanidade o potencial para evolução. Mas se ascenderão aos Deuses ou descenderão às Feras é incerto. A Presença da Lua, a Lua de Sangue em Carne, ser de fato a fonte do Flagelo pode significar uma dessas duas coisas. A primeira possibilidade é provavelmente a mais incômoda e controversa, sendo ela que a Presença da Lua é a origem da humanidade,

humanidade que contém em si o Flagelo. A segunda, e eu acredito que seja um cenário mais provável, é que mesmo que a Fera esteja em todo homem, ele só será suscetível à corrupção e tomado pela Fera caso contaminado pelo Sangue Antigo. É quando a Lua de Sangue se aproxima daqueles que foram infectados pelo Flagelo que eles sucumbirão a sua intrínseca e terrível natureza e tornar-se-ão monstros. Mas por quê? O que a Presença da Lua deseja? Vamos, por um momento, observar o esqueleto de Bloodborne, o mínimo que o Jogador precisa realizar para zerar o jogo. Vamos tirar tudo que seja opcional e nos ater somente às condições básicas necessárias para que a Caçada tenha.

Primeiramente, o Caçador acorda na Clínica de Iosefka, e se dirige à Igreja da Cura. Durante seu percurso, ele derrota Padre Gascoigne, um Caçador que sucumbiu ao Flagelo. Uma vez na Grande Catedral da Igreja da Cura, o Caçador derrota Vigária Amélia, a antiga diretora da Catedral. Com Amélia morta, o Caçador adquiri a senha que lhe dá acesso a Byrgenwerth, onde descobriu-se o Sangue Antigo. Com a senha em mãos, o Caçador vai para Byrgenwerth, derrotando em sua viagem as Sombras de Yharnam. Chegando em Byrgenwerth o Caçador encontra Rom, a Aranha Inexpressiva e a executa. Com a morte de Rom, os portões para Yahar'gul se abrem e o Caçador viaja para a Vila Invisível. O Caçador derrota o Renascido e encontra o corpo de Micolash, utilizando seu corpo como um portal para o Pesadelo.

No Pesadelo, o Caçador explora a Galeria de Mergo, derrotando a consciência de Micolash pelo caminho, antes de confrontar o último chefão do Jogo: A Ama-de-Leite de Mergo. Um Eminente totalmente desenvolvido, a Ama-de-Leite é um inimigo vicioso que comanda a Galeria, e tomou para si essa parte da Terra dos Sonhos. Derrotando a Ama-de-Leite e silenciando o choro angustiante do recém-nascido do Pesadelo, as terríveis palavras **PESADELO ELIMINADO** cobrem a tela. Com a derrota da Ama-de-Leite, o Caçador retorna para o Sonho do Caçador para encontrar a oficina em chamas. A Boneca instrui o Caçador a encontrar-se com Gehrman, que está embaixo de uma velha

árvore. Ali, Gehrman parabeniza o Caçador pelo seu trabalho bem feito. *"Fiel caçador, portaste-te bem. A noite aproxima-se do fim. Agora vou mostrar-te misericórdia. Irás morrer, esquecer o sonho e acordar sob o Sol da manhã. "* O Caçador vira-se e ajoelha perante Gehrman, que se levanta de sua cadeira pela primeira vez e executa o Caçador. O Caçador acorda de seu terrível sonho, exausto e enfraquecido, enquanto o Sol nasce sobre Yharnam. Aparecem os créditos.

Quando descrito dessa forma, Bloodborne parece um jogo bem linear, bem simples, não? Gehrman encarrega o Caçador de matar Mergo. Para fazer isso ele tem que chegar ao Pesadelo. Para fazer isso ele precisa chegar à Yahar'gul. Para chegar à Yahar'gul ele precisa passar por Byrgenwerth. Para chegar à Byrgenwerth, ele precisa chegar à Igreja da Cura. Chegar a Igreja da cura é o primeiro objetivo dado ao Jogador, em seu primeiro encontro com Gilbert. O que a Presença da Lua deseja? É na verdade até simples. Ela quer matar Mergo, e ela usa Gehrman para orientar o Caçador a fazê-lo. A Presença da Lua, o Órfão e a Ama-de-Leite são os únicos Eminentes totalmente desenvolvidos que o Caçador encontra. Embora o Caçador encontre os Amygdalae, como já discutimos anteriormente que não fica claro nem se o experimentamos nem se lutamos contra ele em sua forma verdadeira. Os Eminentes, seres da Terra dos Sonhos tem suas próprias motivações e seus próprios objetivos, eles não são aliados.

"Quando a lua vermelha está baixa, a linha entre homem e fera se esvai. E quando os Eminentes descerem, um ventre será abençoado com uma criança."

–Anotação encontrada na Mansão Byrgenwerth

Encontrada em Byrgenwerth, essa anotação é a nossa primeira indicação de que há algo muito, muito maior que apenas uma Caçada em jogo em Yharnam. A redação da frase, contudo, é

interessante, já que ela descreve uma correlação[1]. A Lua de Sangue está baixa, e a linha entre homem e fera não é nítida. Os Eminentes descem, e um ventre é abençoado com uma criança. A ordem parece indicar que primeiro a Lua de Sangue nasce, e **depois disso** os Eminentes descem. Mas a anotação não explicita isso. E se fosse o contrário? E se os Eminentes descem e **em resposta** a Lua de Sangue nasce e a linha entre homem e fera se esvai? Com qual propósito a Lua de Sangue nasce? Por que um Caçador é escolhido para ser vinculado ao Sonho?

"Busque a criança do pesadelo."

Essa mensagem surge abrupta, logo após a morte de Rom e o surgimento da Lua de Sangue. Não há uma fonte para a mensagem; ela não é dita em voz alta ou dada como uma anotação. Ela simplesmente aparece na mente do Caçador, uma mensagem e uma instrução. Todo Eminente perde sua criança. Mas… **por que** todo Eminente perde sua criança? Talvez seja isso o que a Presença da Lua quer, a morte de Eminentes infantes, utilizando dos Caçadores Sangues-pálidos para conseguir isso.

Embora os motivos e razões dos Eminentes sejam demasiado inumanos para que os entendamos, um de seus objetivos é bem compreensível. Seu mais proeminente objetivo, assim como o de toda criatura que os precedeu, é se reproduzir. *"Todo Eminente perde sua criança e então deseja uma substituta."* A ordem das palavras empregada na frase aqui é importante. Não é o que se

---

[1] Há ambiguidade no texto original em Inglês. Na segunda parte da primeira frase temos a expressão "is blurred" traduzido como "se esvai". Por conta do verbo *to be* significar tanto **ser** quanto **estar**, e dependendo de qual interpretação se escolha, as orações podem adquirir uma relação de causa-e-efeito (a lua desce e, portanto, a linha entre homem e fera se esvai) ou apenas de concorrência (as duas coisas acontecem ao mesmo tempo, sem que fique claro qual evento engatilha o outro): Quando a lua está baixa, a linha **é** borrada; Quando a lua está baixa, a linha **está** borrada.

pensaria: que os Eminentes anseiam por um substituto[2], sendo uma mãe humana e então perdem sua criança. Isso é muito provavelmente o que acontece, mas não porque eles querem. Pelo contrário, os Eminentes perdem seus filhos e **somente aí** anseiam por substitutos. É evidente que é muito, muito difícil um Eminente nascer. Mergo morreu prematuro, o Órfão nunca teve a chance de existir, e o Cérebro de Mensis nasceu deformado, pútrido e desamparado. Alguma coisa sempre dá errado com o nascimento de um Eminente, e então eles buscam substitutos para suas crianças perdidas. Nós já sabemos que essa não foi a primeira caçada, e que o Caçador Protagonista não foi o primeiro do Sonho. Houve outros antes do Protagonista que vieram ao Sonho; a Lua de Sangue surgiu no passado, e a Presença da Lua orientou Caçadores a cumprirem os objetivos dela. Dois deles que conhecemos são Djura, o Caçador Aposentado, e Eileen, o Corvo. Djura parece lembrar-se um pouco do sonho, apenas levemente: *"Eu não sonho mais, embora tenha sido um Caçador, também".* Eileen por outro lado lembra bastante: *"Ainda tem sonhos? Diga olá à pequena boneca por mim…".* Pense sobre como experienciamos os sonhos. Acabando de acordar, lembramo-nos dele vividamente, especialmente se foi um pesadelo. Com o passar do dia, os detalhes se tornam mais e mais indistintos, e eventualmente não conseguimos lembrar como foi o sonho por completo, mas somente que tivemos um sonho. De fato, aqueles executados por Gehrman no Sonho despertam e lentamente se esquecem dos detalhes de seu terrível sonho. Mas eles não precisam aceitar.

Se o Caçador recusa a proposta de misericórdia de Gehrman, ele lutará contra ele. O Mestre e o Aprendiz, Pai e Filho, batalhando para que aquele seja liberto e este tome seu lugar. Com Gehrman derrotado, que é o substituto da criança da Presença da Lua, ela descende. Perceba como ela enrosca-se em volta do Caçador, de forma praticamente protetora. Ela envolve o

[2] No Inglês, há um trocadilho com a palavra surrogate, que pode significar tanto *substituto* quanto *mulher que dá à luz o filho de outra*, ou seja, uma barriga de aluguel.

Caçador com amor, como fariam os pais com suas crianças. A tela escurece, e encontramos a Boneca empurrando a cadeira de rodas de Gehrman. Entretanto não é Gehrman quem a ocupa, mas o Protagonista, e enquanto aparecem os créditos, a Boneca exprime: *"E então, a caçada começa novamente".* O caçador toma o lugar de Gehrman como criança substituta, mas essa não é a única opção, o ciclo não precisa continuar. A caçada pode ser transcendida.

"Busque Sangue-pálido para transcender a caçada."

Essa é uma anotação manuscrita encontrada no primeiro cômodo do jogo, onde acorda o Caçador na Clínica de Iosefka. Como a Veste Estrangeira que o Caçador está usando quando acorda evidencia, o Caçador não se lembra de nada anterior à transfusão: *"Não é roupa típica de Yharnam; talvez tenha origem estrangeira. Afinal, dizem que o viajante veio para Yharnam de terras distantes. Sem memória, quem irá saber?".* Sem sua memória, o Caçador encontra essa anotação, e naturalmente o Jogador assume isso como seu objetivo: Buscar Sangue-pálido para transcender a caçada. Mas o que é Sangue-pálido? O Caçador, aparentemente, pergunta exatamente isso a Gilbert, que responde: *"Sangue-pálido, você diz? Hmm… nunca ouvi falar disso. Mas se você tem algum interesse em sangue, deveria tentar a Igreja da Cura".* Gilbert admite não saber muito sobre o Sacerdócio de Sangue e nos orienta a procurar a Igreja da Cura. A Igreja da Cura, contudo, não tem um registro sequer sobre o Sangue-pálido. Fora a conversa com Gilbert, há apenas quatro referências ao Sangue-pálido em todo o jogo. A primeira referência é a anotação encontrada no início do jogo.

A segunda referência é uma anotação deixada por um autor desconhecido. *"Olhe! Um céu Sangue-pálido!"* A nota aponta para a Lua, e se encontrada antes da morte de Rom é um tanto quanto confusa. Após a morte de Rom, quando a Lua de Sangue nasce e o céu se distorce em um Pesadelo, a anotação faz muito mais sentido. *"A cor do céu depois que você derrota a Aranha*

Inexpressiva e o ritual secreto de Mensis é revelado. O céu é um azul bem pálido, como um corpo drenado de sangue." Essa citação de Miyazaki discute o céu que é revelado uma vez que o véu entre o Mundo Desperto e a Terra dos Sonhos é rasgado em pedaços.

A terceira referência ao Sangue-pálido é encontrada no Edifício de Conferências do Pesadelo, como parte de uma série de notas: *"A presença da lua sem nome, chamada por Laurence e seus associados. Sangue-pálido".* Na entrevista de Miyazaki ele diz "Certo, essa é uma outra interpretação. Sangue-pálido é um outro nome para o monstro que vem da Lua". A Presença da Lua é o Eminente Sangue-pálido. Mas como Miyazaki aponta, há mais interpretações para Sangue-pálido. Sangue-pálido não é um conceito único, mais um tema geral de Bloodborne.

Existe uma outra referência ao Sangue-pálido no jogo, uma da qual muitos jogadores provavelmente esquecem-se, já que ela ocorre tão cedo no jogo.

"Ah, sim… Sangue-pálido… Bom, você veio ao lugar certo. Yharnam é o lar do sacerdócio de sangue. Você só precisa desvendar seu mistério." –Sacerdote do Sangue

É a primeira coisa dita em todo o jogo, pelo médico que ministra a primeira transfusão de sangue do Caçador. Esse médico é creditado simplesmente como Sacerdote do Sangue. Vamos parar nossa análise e nos perguntar algo bem simples: O que é sangue?

Eu não sou um médico e não fingirei ser. Com isso, é provável que esteja simplificando as coisa demais, então não considere demais essa minha explicação. O sangue consiste de três ingredientes básicos. Primeiro existem os Eritrócitos, chamados tipicamente de Glóbulos Vermelhos, ou Hemácias. Essas células se movimentam pelo corpo de um ser humano e distribuem oxigênio entre seus tecidos. Os Glóbulos Vermelhos são a fonte primária de suporte à vida e nutrição dos tecidos do corpo. O segundo é o Plasma. Aproximadamente metade do sangue é Plasma, um líquido que serve como meio de transporte para as

células sanguíneas que cumprem seus deveres mantendo o corpo humano. Quando o sangue é centrifugado para separar os componentes, nós descobrimos algo bem interessante sobre o plasma. Plasma separado de proteínas coagulantes e outras células sanguíneas é na verdade âmbar, um amarelo suave. Esse líquido é chamado de Sérum, ou às vezes até mesmo de *sangue puro*, sendo ele o sangue líquido em si, sem nenhum outro ingrediente. O terceiro componente são os Leucócitos, ou Glóbulos Brancos. Glóbulos Brancos são parte do sistema imunológico do corpo humano; eles atacam invasores infecciosos, substâncias externas e removem estruturas celulares antigas e mortas.

Sangue é um tema bastante central em Bloodborne. Tudo gira em torno do Sangue, até o título. **Especialmente** o título. Bloodborne[3]. Um patógeno do sangue — *bloodborne pathogen* —, uma doença do sangue, exatamente o que é o Flagelo da Fera. É uma infecção, uma enfermidade que se espalha de pessoa em pessoa pela transfusão de sangue. Mestre Willem relembra Laurence com seriedade: *"Nascemos do sangue, somos tornados homens pelo sangue, somos desfeitos pelo sangue".* O Flagelo infecta alguém atacando e contaminando seu sangue, corrompendo-o. Agora olhemos para os Semelhantes. Mortais ascendidos que se tonaram Semelhantes do Cosmos. Eles escaparam da corrupção do Flagelo, ultrapassando-o. E de fato, eles sangram um líquido límpido, âmbar. Os Semelhantes do Cosmos limparam o seu sangue da contaminação do Flagelo, separando-o dos outros componentes, tornando-se seres puros. E por fim, temos os Glóbulos Brancos, células de sangue **pálidas**. Os Glóbulos Brancos são parte do nosso sistema imunológico. Eles buscam e destroem a infecção. Mas é a maneira com que eles destroem as infecções o que mais me fascina. Os Glóbulos Brancos crescem e consomem a infecção, levando-a para dentro

---

[3] Há um trocadilho no nome do jogo. "Borne" pode tanto significar "suspenso" ou "suportado" quanto uma grafia antiga de "nascido". No Inglês moderno, a palavra é usada para designar doenças que se espalham por via de sangue. Compare isso ao que Mestre Willem diz: "We are born of the blood. Made man by the blood. Undone... by the blood", em tradução livre: "Nascemos do sangue. Feitos homem pelo sangue. Desfeitos... pelo sangue".

de si, isolando-a dessa forma. Os paralelos com o Caçador são notáveis. *"Busque Sangue-pálido para transcender a caçada."* Talvez não seja uma anotação para o Caçador, talvez seja uma anotação para o Sacerdote do Sangue.

Djura provavelmente sofreu uma terrível e incurável doença. É possível que ele tenha adquirido algum tipo de anemia terminal, significando que ele tivera uma significativa deficiência de ferro em seu sangue e, com isso, muito menos hemoglobina em suas hemácias. Anemia foi um problema sério na Era Vitoriana, usualmente atacando mulheres. Ela seria conhecida mais tarde como a Doença das Virgens e associada com uma terrível palidez da pele. A falta de hemoglobina significa que os Glóbulos Vermelhos carregam menos nutrientes pelo sangue; o sangue se torna pálido, doente, e a pele igualmente. Aqueles que sofriam de anemia ficavam fracos e cansados. E então o médico de Djura descobriu alguém cujo vermelho do sangue era pálido, alguém que possuía anticorpos e o potencial para combater o Flagelo da Fera. Ele descobriu o Sangue-pálido. Quando os sangues-pálidos eram tratados com o Sangue Antigo, eles renasciam como caçadores, e não qualquer caçador, mas um especial. A Marca do Caçador foi gravada na mente do Caçador Sangue-pálido, ligando-o ao Sonho do Caçador e submetendo-o à servidão. Mas Djura não se tornaria suficientemente forte para vencer a Presença da Lua. Ele foi morto por Gehrman, seu vínculo com o Sonho terminado. Mais tarde, Gehrman encontraria um novo aprendiz em uma mulher enferma das terras ao norte, Eileen, o Corvo, mas o Sangue-pálido falharia de novo. Gehrman pode ser encontrado murmurando em quanto dorme, praticamente lamentando-se. *"Ó, Laurence... Por que demora tanto... Estou velho demais, pouco útil agora, eu temo..."* Uma mensagem ainda mais marcante pode ser ouvida, embora o que a provoca, até agora, é desconhecido: *"Ó, Laurence... Mestre Willem... Alguém me ajude... Me desprenda, por favor, alguém. Eu estou farto deste sonho. A noite tampa toda a visão... Ó, alguém, por favor..."*[4] Gehrman está desesperado por Laurence e a arte do Sacerdócio

[4] Diálogo traduzido da versão americana.

do Sangue, para encontrar alguém capaz de dar um fim ao Pesadelo, para achar um Sangue-pálido forte o suficiente que consiga se tornar imune à mácula dos Eminentes. O Caçador chega à Yharnam.

"Ah, sim... Sangue-pálido... Bom, você veio ao lugar certo. Yharnam é o lar do sacerdócio de sangue. Você só precisa desvendar seu mistério." –Sacerdote do Sangue

Aqui, ele conhece o Sacerdote do Sangue. Depois da transfusão, o Sangue-pálido se torna um Caçador. Lembre-se do início do jogo, quando uma Fera do Flagelo surge do sangue e se aproxima do Jogador. Ao tocar o jogador, a Fera imediatamente entra em chamas. Ela não pode lhe tocar, porque a sua primeira transfusão corre em as suas veias, criando os anticorpos requeridos para combater o Flagelo. E então, vêm os Mensageiros. Isso nos leva ao último mistério, ou melhor, o último mistério sobre o qual falaremos. Gehrman não é o único habitante do sonho. Existem outros. Os Mensageiros são estranhas, pequenas criaturas que veneram e idolatram os Caçadores. O outro habitante é a Boneca.

É engraçado na verdade, quando o Jogador começa a jogar Bloodborne ele não tem ideia de quais regras regem o mundo. Ele não sabe o que é ou não possível. Depois de falar com a Boneca, aquilo se torna aceitável. "Ah, tem uma boneca falante, por que não teria." Ele não questiona mais sobre isso, nem pensa sobre como aquilo se faz possível, simplesmente aceita isso como uma ocorrência casual do mundo do jogo. Mas parando para pensar sobre a Boneca por um momento, fica aflitivamente claro que ela é muito mais do que uma Boneca. Mágica não existe em Bloodborne, não existem magos, não existem feiticeiras. Existem humanos, e existem Eminentes, quasideuses capazes de ações que nós não podemos considerar nada além de mágica pelo fato de que elas são complexas demais para que possamos entender como ocorrem; alguns humanos aprenderam a usar o poder dos Eminentes, numa escala menor e limitada, mas eles

não são Magos, são Eruditos e Loucos. Sem mais delongas, **Gehrman não pode fazer viver uma Boneca. Então como isso ocorreu?** Nós sabemos que Gehrman tinha um profundo amor e cuidado com a Boneca, baseando-nos em sua obsessão por sua aprendiz Maria. As Roupas de Boneca nos dizem: *"Pode-se imaginar um amor profundo pela boneca, devido à perfeita confecção desse item, além do cuidado com que foi mantido".* Vamos nos remeter de novo à descrição da Gema de Sangue de Lágrima: *"Criada a partir da lágrima de uma boneca prateada, essa gema é uma amiga silenciosa, porém inabalável que restaura continuamente HP, a essa essência vital do caçador. Talvez o criador da boneca quisesse apenas um amigo, embora em vão".*

Se o Caçador localiza a Oficina Antiga Abandonada no Mundo Desperto, ele acha algumas coisas. Ele encontra o Osso de Antigo Caçador, as roupas de Boneca… mas o mais importante, ele acha um Cordão do Olho. *"Todo Eminente perde sua criança e deseja uma substituta. O Terceiro Cordão Umbilical antecipou o encontro com a lua pálida, que invocou os caçadores e concebeu o Sonho do Caçador."* O termo *conceived* aqui é muito importante. O Dicionário de Inglês de Oxford dá a *conceive* dois diferentes significados. O primeiro: **Formar uma representação mental; imaginar.** Essa é a definição que o Jogador infere pelo contexto da frase. No entanto a outra definição é: **Engravidar-se com**. Considerando o quanto Bloodborne é centrado em temas de natalidade, renascimento, de gravidez e maternidade, eu acredito ser bem difícil que a palavra 'conceber' no Cordão do Olho tenha sido mera coincidência. Gehrman estava terrivelmente solitário e terrivelmente miserável em sua clausura. Todos os Cordões do Olho são encontrados em mulheres; um da Ama-de-Leite, um de Arianna, e um de Iosefka. A exceção dessa regra é o encontrado na Oficina, até você considerar que ele é encontrado bem ao lado de uma mulher. Não uma mulher, talvez, mas a **boneca de uma**. Talvez pela loucura de Gehrman e por seu amor pela boneca, que era sua única companhia, os Eminentes o notaram. Afinal, os Eminentes que habitam o Pesadelo são solidários em espírito.

Em seu desespero, em sua saudade por sua amada Maria, Gehrman estava disposto a dar qualquer coisa em troca de tê-la novamente. Quando um Eminente prometeu-lhe trazê-la a vida, Gehrman vendeu sua vida à servidão. Mas a Boneca não era Maria. O que é a Boneca? O que de fato é? Que forma de vida é uma criatura que sente e pensa num corpo artificial? E por que, largado no altar da Oficina Antiga Abandonada, o lugar onde Gehrman cometeu sua vida à servidão, há um cordão de um Eminente, um Cordão do Olho?

Paremos por um momento para dar uma olhada no que já sabemos das Lanternas Invernais. Lanternas Invernais são, como bem sabe o Jogador que se aventurou pelo Pesadelo, um dos, se não o mais, inimigos mais mortais a serem encontrados em Bloodborne. As Lanternas Invernais são mulheres altas e magras, que cantam fora do tom, cobertas com panos ensanguentados; elas não têm cabeça, em seu lugar um cérebro largo alinhado por olhos que piscam e se movem de uma ponta à outra. Estendendo-se dos cérebro, há dois tentáculos, que usam para agarrar o Caçador e mantê-lo imóvel. Em si, as Lanternas invernais não são particularmente difíceis de se matar. O que as faz tão perigosas é que o mais breve contato visual com elas causa um aumento incontrolável de Frenesi, que dá um grande dano ao Caçador. Mas o que é *Frenesi*? Frenesi é um efeito de condição—*status effect*—que ocorre quando o Jogador encontra algo com grande vínculo conceitual aos Eminentes. Os Amygdalae causam Frenesi ao agarrarem o jogador e forçarem-no a olhar em seus olhos. Ebrietas, as Larvas Celestiais e os Javalis causam Frenesi ao vomitarem no Caçador. Os Jardins de Olhos causam Frenesi pulando e agarrando o Caçador pela cabeça, prendendo-o e preenchendo seus ouvidos com um zumbido agudo, que perfura a mente. Os Vigias da Catedral conseguem causar o Frenesi simplesmente ao olhar para o Caçador.

Por essas informações, podemos concluir que o Frenesi é uma condição que se dá quando um indivíduo é forçado a compreender a natureza sobrenatural do Cosmos e dos

Eminentes. Com outras palavras: Discernimento é o que acontece quando um indivíduo entende lentamente, descobre, e processa o conhecimento sobre os Eminentes. Frenesi é o que acontece quando o indivíduo é **forçado** a processar esse conhecimento.

O ataque de Frenesi das Lanternas Invernais é tão poderoso que grande parte dos jogadores nem se dá o trabalho de atacá-las. Correm desesperadamente por elas, se escondendo enquanto elas cantam sua canção. O que quer que faça, **não olhe para elas**. O jogo até providencia mecânicas para isso, dando ao Caçador caminhos alternativos e/ou maneiras de passar silenciosamente por elas, evitando a necessidade de olhar-se para as Lanternas. Por conta disso, a maioria dos jogadores não chega a ver direito as Lanternas Invernais; são inimigos que basicamente existem para serem evitados. A existência das Lanternas Invernais ficou sem explicação até que um jogador pelo nome de *chim_cheree* conseguiu uma captura de tela de alta resolução, bem perto de uma Lanterna Invernal. Uma horripilante descoberta veio à tona quando ele observou longa e meticulosamente as Lanternas: Elas vestem as roupas da boneca... A comparação entre os farrapos ensanguentados das Lanternas Invernais com as vestes da Boneca é, no mínimo, perturbadora. Embora as roupas das Lanternas estejam cobertas de Sangue, e elas não utilizem o xale da Boneca, todas as outras peças do vestuário combinam **perfeitamente**. Essa descoberta foi apenas a ponta do iceberg, já que os jogadores de imediato começaram o esforço para conseguir mais capturas de tela das Lanternas Invernais e realmente estudá-las. Apesar de ser difícil dizer, diversos jogadores apontam as articulações de suas garras com os familiares dedos articulados da Boneca. Essa descoberta me deixou muito, muito animado. Assim como todo mundo, eu corri para tirar a minha foto do cérebro alinhado por olhos que as Lanternas têm no lugar da cabeça, e eu descobri algo... bom, algo incrível. Aquilo pode ter a forma de um cérebro, mas não é composto pela típica massa cinzenta que associamos a cérebros. Não é composto de nada que seja humano, nada. Eu, como

algumas outras pessoas, descobri que não é um cérebro, de maneira alguma. **São os mensageiros**. *"Ahh, os pequeninos, habitantes do sonho… Encontram caçadores como você para adorá-los e servi-los. Palavras não falam, mas, ainda assim, não são adoráveis?"* Os cérebros das Lanternas Invernais são constituídos de cadáveres de mensageiros, conectados e misturados entre si.

Há algo insanamente genial nisso. O único inimigo do jogo que nos força a mais horrível e assustadora Verdade apenas ao ser vislumbrado, é o único inimigo do qual apenas queremos fugir. **É claro** que as Lanternas causam Frenesi. Como poderíamos não enlouquecer depois de ver a imagem pervertida do único ser do universo que nos dá algum conforto e alento? Como poderia nossa mente ser capaz de compreender o terrível fato de que a Boneca está conectada tão fortemente a essas horríveis criaturas?

Você já atacou a Boneca? Eu digo pegar um Cutela e cortá-la em pedaços. Muitos jogadores teriam ojeriza a tal pensamento, como você poderia atacar o único ser que lhe provê aconchego durante o horror que é Bloodborne. Bom, se você atacar a Boneca, você notará que ela sangra. Seu sangue não é vermelho, como o dos humanos e dos Eminentes. Seu sangue também não é o Sérum, como o dos Semelhantes do Cosmos. Seu sangue é branco. Alvo como a neve, a Boneca sangra um **sangue pálido**. Tão bizarro quanto, se observarmos os Mensageiros atentamente veremos algo bem similar. Quando os Mensageiros deixam uma nota, você já percebeu que eles surgem, na verdade, de sangue? Claro que sim. Quando é um Espectro, é uma mancha do familiar sangue carmesim. Mas quando é uma anotação… é branco puro, o sangue dos Mensageiros e o sangue da Boneca. Se o Caçador matar a boneca, na sua próxima visita ele a encontrará lá, parada. *"Olá, bom caçador. Eu sou uma boneca, aqui nesse*[5] *sonho para proteger você."* Ela não se lembra de nós…

[5] A versão brasileira traduz incorretamente *no **seu** sonho*.

"Com o tempo, incontáveis caçadores visitaram esse sonho. Os túmulos daqui honram sua memória. Parece que faz tanto tempo agora…"

Inúmeros? Não faz o menor sentido? Há tanto tempo? Não foi há tanto tempo assim… Gehrman só esteve preso ali por, provavelmente, 100 anos ou perto disso. Quanto aos Sangues-pálidos, posso contar em uma só mão: Djura, Eileen, e o Jogador. Sabemos, entretanto, que a Lua de Sangue já surgiu no passado. Na antiga Pthumeru, o povo sucumbiu ao Flagelo da Fera. Mas e se não ocorreram apenas quatro Luas de Sangue? E se durante os últimos milhares de anos, dezenas de milhares de anos, **centenas** de milhares de anos, a Lua de Sangue nasceu e os Caçadores entraram no Sonho, a Marca do Caçador gravada em suas mentes, antes que caíssem e sucumbissem à Presença da Lua? É parte do ciclo, e a Boneca estava lá.

Muitos jogadores encontraram a Boneca dormindo no Sonho. Quando nos aproximamos dela ela desperta e se desculpa por ter se distraído, e retorna para seu diálogo padrão. Às vezes, bem raramente, ela estará ajoelhada em frente a um túmulo.

"Ó Flora, da lua, do sonho. Ó pequeninos, ó vontade fugaz dos anciões… Que o caçador fique seguro, que ele tenha conforto. E que este sonho, seu captor, prenuncie um despertar agradável… seja, um dia, uma memória agradável, distante…"

Se o Caçador a interromper, ela levantará, assustada, e se desculpará por ter se perdido no sono. Ela não se lembrará do que falou.

Talvez não fora sempre uma Boneca; talvez ela tivera centenas de formas e jeitos diferentes, mas ela estava lá enquanto os Sangues-pálidos lutavam contra a Presença da Lua. Talvez, em um tempo muito, muito distante, ela até fora uma *Maiden in Black*. Relembre o que discutimos sobre como os Glóbulos Brancos destroem agentes externos. Eles consomem-no. Quando encontramos-na pela primeira vez, ela nos diz: *"Você caçará*

feras... e eu estarei aqui para você, para encorajar seu espírito doentio". **Doentio**. Seu sangue branco apenas fortalece essa metáfora, já que ela provê nossa imunidade ao Flagelo e nos concede mais poder.

O Caçador Sangue-pálido derrota a Presença da Lua consumindo três Cordões do Olho, e os antigos Ecos de Sangue, tornando-se poderoso demais, e imune a sua influência. O Eminente que perseguiu a humanidade desde sua concepção cai.

PESADELO ELIMINADO

Somos deixados com a Boneca, que se agacha para pegar-nos em nossa nova forma. Lembre-se de que os Eminentes não estão todos do mesmo lado, ou são da mesma espécie, ou têm as mesmas ideologias. Os Eminentes são únicos em seus desejos e vontades sobrenaturais, incompreensíveis para nós, meras feras humanas. Tendo consumido o Flagelo e os Eminentes, nós ascendemos e nascemos de novo, prontos para levar a humanidade ao seu próximo estágio evolucionário. Tudo graças a Boneca. A Boneca, que nos nutriu, nos encorajou, nos fortaleceu, cuidou de nós. A Boneca nos acaricia maternalmente, sorrindo.

"Está com frio?
Ah, bom caçador."

Talvez, no final, nem todo Eminente perca sua criança.